

**METODISKAIS MATERIĀLS
UN UZDEVUMI DARBAM AR
DIGITĀLĀM TEHNOLOĢIJĀM
MŪZIKAS NODARBĪBĀS 8.
KLASEI**

METODISKI UZDEVUMI DARBAM AR DIGITĀLĀM TEHNOLOĢIJĀM MŪZIKAS NODARBĪBĀS 8. KLASEI

Mācību satura izstrādi un sagatavošanu publicēšanai vadīja
Agnese Rozniece.

Satura metodiskā darba vadītāja - Lāsma Sondore.

Projekta eksperte - Mārīte Seile.

Mācību saturu izvērtēja ārējie eksperti - Irēna Nelsone.

Saturu izstrādāja autoru kolektīvs

Evelīna Cielava

Rebeka Jāvalde

Dace Riekstiņa

Jūlija Rostovska

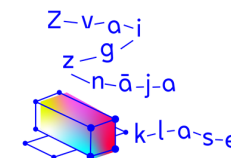
Liene Breča

Lolita Misāne

Aivars Cimbulis

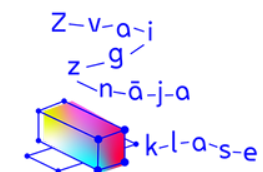
Saturs veidots ar AKKA/LAA Kultūras un izglītības fonda finansējumu
projekta paraugprogrammas "MŪZIKAS IZGLĪTĪBAS TEHNOLOĢIJAS"
metodiskā materiāla izstrādei 8. klašu skolotājiem.

zvaigznajaklase@gmail.com



SATURS

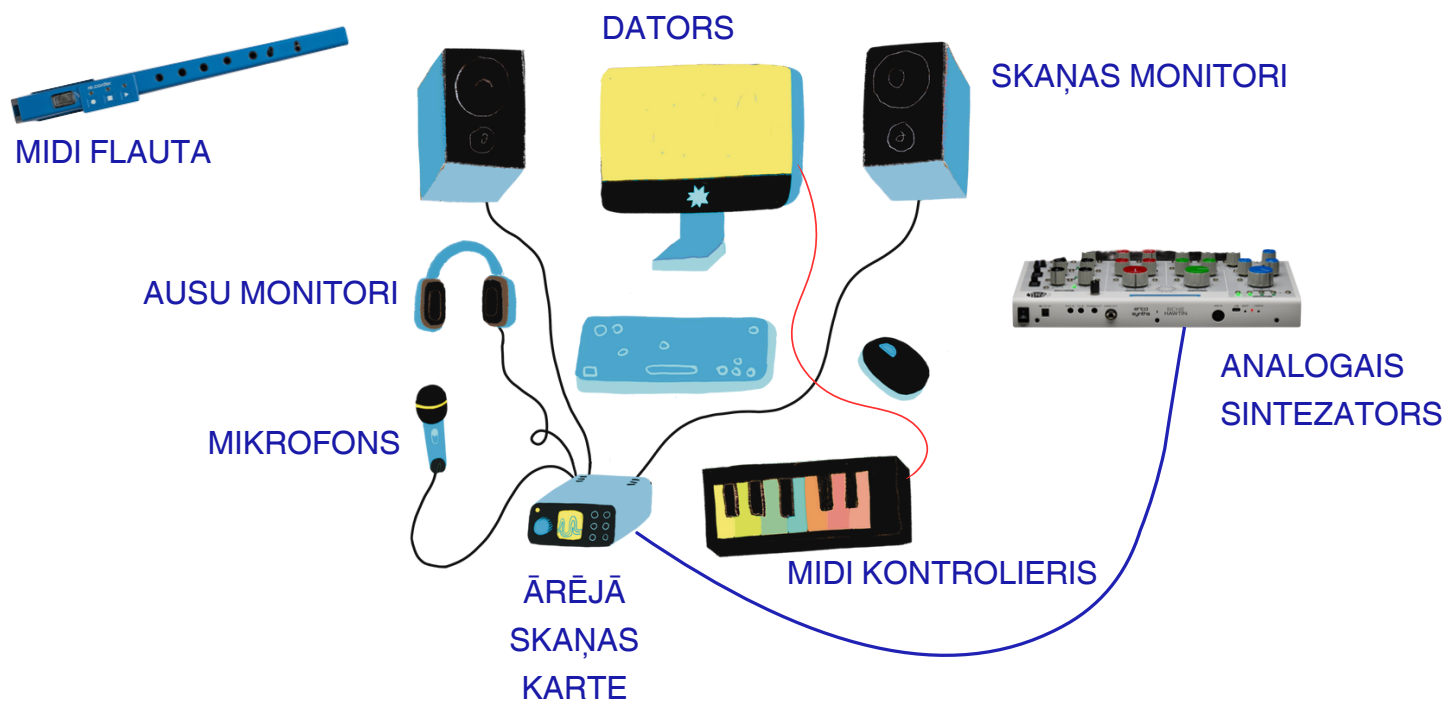
PROGRAMMAS STRUKTŪRA	4
MĀCĪBU SATURS, VĒRTĒŠANA	5
RESURSI INTERNETĀ	6
TĒMA 8.1.	7
TĒMA 8.2.	13
TĒMA 8.3.	19
TĒMA 8.4.	25
TĒMA 8.5.	31
TĒMA 8.6.	37
TĒMA 8.7.	43
PAŠPĀRBAUDES TESTS	49
PIELIKUMI	
ĀRĒJĀS SKAŅAS KARTES UZBŪVE	51
ANALOGĀ SINTEZATORA UZBŪVE	52
ANALOGĀ SINTEZATORA SLĒGUMI	53



Programmas struktūra

Programmas paraugs ir veidots, lai dotu iespēju skolēniem apgūt mūzikas radīšanas procesu mūsdienīgā interpretācijā, izmantojot modernu metodiku un mūzikas producēšanas iekārtas. Zvaigznāja stacijas galvenās komponentes ir dators, skaņas apstrādes programma Logic Pro, MIDI kontrolieri, analogais sintezators, ārējā skaņas karte, mikrofons, ausu monitori u.c. Pie vienas stacijas mācību stundas laikā var strādāt 3 skolēni un viena uzdevuma izpildei nepieciešamas 30 minūtes, atlikušās 10 minūtes no stundas tiek veltītas prezentācijas daļai - skolēni sniedz klasesbiedriem ieskatu sava darba gaitā un pamato izvēles, kas izdarītas darba procesā.

ZVAIGZNĀJA STACIJAS SHĒMA



Mācību saturs

Mācību uzdevumi ir veidoti, fokusējoties uz skolēnu praktisko darbu grupā, lai veidotos kompetence, ko caurvij dažādu priekšmetu aspekti, kurus iespējams novērtēt un salīdzināt.

Mācību satura pamatā ir "Skola2030" vadlīnijas, kas ir organizētas saskaņā ar mācību satura būtiskākajiem pamatjēdzieniem jeb lielajām idejām, kas skolēnam jāapgūst, lai veidotos vienota izpratne par apkārtējo pasauli un sevi tajā. Lielās idejas veido obligātā mācību satura strukturālo ietvaru; tām atbilstoši aprakstītas prasības mācību satura apguvei jeb plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti, pabeidzot noteiktu izglītības pakāpi.

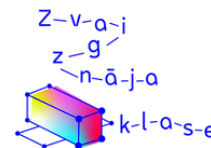
Vērtēšana

Katras nodarbības uzdevumi veidoti 10 soļu sistēmā, kas ļauj novērtēt katra uzdevuma daļas pareizu vai nepareizu izpildi, kā rezultātā grupa kolektīvi nopelna atzīmi, kas vienāda ar nopelnīto punktu skaitu. Uzdevumu estētiskajam noformējumam paliek daudz radošās telpas, kurās skolēni var izpausties un demonstrēt savu ideju oriģinalitāti.

Caurviju prasmes uzdevumos raksturojamas kā dažādu digitālo rīku lietošana, saprotot to funkciju un jēgu, piem., digitālā flauta, analogais sintezators, mikrofons, dators u.c.

Metodiskais komentārs

Secīga darba izpilde, vadoties pēc sagatavotā uzdevuma, izmantojot radošumu, drosmi eksperimentējot. Pašvadītas mācīšanās prasmes stila un mūzikas piemēru izpētē.



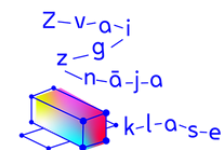


ZVAIGZNAJAKLASE.LV PIEDĀVĀ VIDEO
SATURU PADZIĻINĀTAI PRIEKŠMETA
APGUVEI



MĀCĪBU MATERIĀLI UN INFORMĀCIJA
PEDAGOGIEM PAR INTELEKTUĀLO
ĪPAŠUMU, TOSTARP AUTORTIESĪBĀM
UN BLAKUSTIESĪBĀM.

AUTORSKOLA.LV



8.1. Kanonu daudzveidība. Kā sacerēt savu kanonu?

Temata apguves mērķis: Radošā muzicēšanas procesā (dziedot, improvizējot) iepazīt dažādus kanonu veidus; skaņdarbu klausīšanās procesā uztvert un pētīt, kā kanons (kā rakstības tehnika) tiek izmantots komponistu skaņdarbos, lai varētu sacerēt savu kanonu.

Sasniedzamie rezultāti - ieradumi

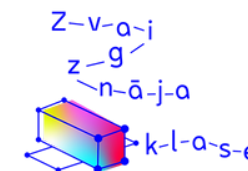
Attīsta ieradumu radīt, improvizēt, eksperimentēt un meklēt jaunus risinājumus, uzņemties iniciatīvu, mācoties pastāstīt par savu muzicēšanas pieredzi, izvērtēt, saprast, pieņemt vai noraidīt citu viedokli, argumentēti aizstāvēt savas idejas, plānot savu laiku. (Vērtības – cilvēka cieņa, darba tikums; tikumi – drosme, mērenība, tolerance).

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

“Skola2030” mācību līdzeklis; I. Grauzdiņa, I. Vasmanis “Mūzika 8. klasei”; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 8. klasei" (2025)

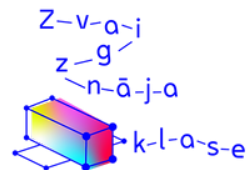
Jēdzieni, termini, personības

Kanons, Johans Pahelbels, akordu sekvence, vēžveida kanons, bezgalīgais kanons, ritma kanons.



	KOMPLEKSS SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS	STARPPRIEKŠMETU SAIKNE
TĒMAS KOPSAVILKUMS	Realizē savu radošo ideju: rada projekta failu un sacer kanonu (pēc izvēles – ritma, bezgalīgo, vēžveida) un prezentē kanona priekšnesumu.	Literatūra

	MŪZIKAS KLAUSĪŠANĀS UN PĒTNIECISKAIS DARBS	MĀCĪBU PROCESA PILNVEIDE
METODISKĀ KOMENTĀRA IZVĒRSUMS PAR TĒMU	Skolēni noklausās Johana Pahelbela skaņdarbu "Kanons Re mažorā", analizē un pieraksta sekvencējošo akordu secību I-V-VI-III-IV-I-IV-V, pieraksta basa līniju, to nodzied un izmanto tālāk savā radošajā darbībā improvizācijas procesā.	Šī temata apgūvē tiek attīstīta skolēna uzmanība, koncentrēšanās, improvizācijas prasmes. Temata akcents tiek vērsts uz praktisku, muzikālu darbošanos, kas rezultējās individuālā vai grupas kompozīcijā un priekšnesumā. Svarīgi ir ievērot secību – skolēns ar kanonu ir iepazinies jau jaunākajā vecumposmā, kanonu ir dziedājis un spēlējis ar Orfa instrumentiem, tāpēc šo tematu var uztvert kā iepriekš apgūtā aktualizāciju ar padziļinātu ievirzi – skolēns sacer kanonu, rada kompozīciju, kuru pēc tam demonstrē klasē. Ļoti svarīgi ir sekot, lai skolēns jau sākotnēji veidotu mākslinieciski kvalitatīvu un sev tīkamu darbu.



8.1.1. uzdevums

Stundas mērķis

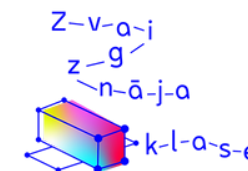
Noklausīties Johana Pahelbela skaņdarbu "Kanons Re mažorā". Improvizēt melodiju, balstoties uz J. Pahelbela - "popmūzikas tēva", akordu sekvenci I-V-VI-III-IV-I-IV-V, kuras dēļ autors kļuva populārs. Iespēlēt sekvences basa līniju un to papildināt ar oriģinālmelodiju.

Uzdevums

1. Radīt projekta failu.
2. Pēc shēmas izmantot Pahelbela akordu secību - iespēlēt basa līniju ar izvēlētu MIDI instrumentu 16 taktu apjomā.
3. Izveidot vēl vienu MIDI celiņu un MIDI faila ierakstu, izmantojot virtuālo instrumentu pēc izvēles 16 taktu apjomā.
4. Pievienot audio balss ierakstu, kas improvizēts un atbilst iespēlētai basa līnijas harmonijai.
5. Audio balss celiņa ierakstam izveidot reverberācijas efektu - *room*.
6. Palielināt audio faila skaļumu par 4 dB.
7. MIDI celiņam izveidot score skatījumā nošu rakstu un to saglabāt kā PDF failu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Klausās Johana Pahelbela skaņdarbu, iepazīstas ar akordu sekvenci, dzied un iespēlē sekvences basa līniju, veido audio failu ar sacerētu oriģinālmelodiju, kas balstīta uz J.Pahelbela akordu sekvenci un to pievieno basa līnijai.



8.1.2. uzdevums

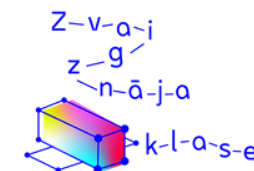
Stundas mērķis

Sacerēt un iedziedāt melodiju 8 taktu apjomā pentatonikas skaņkārtā ar brīvi izvēlētām zilbēm. Izmantojot vēžveida kanona principu, iedziedāt sacerēto melodiju no beigām uz sākumu.

1. Radīt projekta failu.
2. Ievietot projekta tempu BPM 80.
3. Ierakstīt balss izpildījumu 8 taktu apjomā pentatonikas skaņkārtā izmantojot brīvi izvēlētas zilbes - XXX
4. Izveidot jaunu audio celiņu - cits grupas dalībnieks iedzied to pašu tēmu tikai virzienā no beigām uz sākumu.
5. Abu balss ierakstu laikā izmantot metronoma funkciju.
6. Abiem audio celiņiem pārliecināties, ka tie skan vienlīdz skaļi.
7. Audio balss celiņiem izveidot reverberācijas efektu - *room*.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē savu radošo ideju: sacer un iedzied melodiju pentatonikas skaņkārtā, dzied ar brīvi izvēlētām zilbēm. Izmantojot vēžveida kanona veidošanas principu, apvērš iedziedāto melodiju no beigām uz sākumu, radot jaunu melodiju un savieno abas melodijas veidojot vēžveida kanonu.



8.1.3. uzdevums

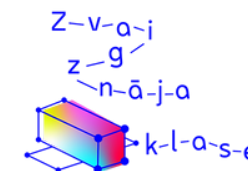
Stundas mērķis

Iedziedāt latviešu tautasdziesmas "Āvu, āvu baltas kājas" melodiju un sakārtot to ierakstā tā, lai veidotos bezgalīgais kanons.

1. Radīt projekta failu.
2. Ievietot projekta tempu BPM80.
3. Ierakstīt balss izpildījumu 8 taktu apjomā tautasdziesmai - Āvu, āvu baltas kājas
4. Izveidot jaunu audio celiņu un cits grupas dalībnieks iedzied to pašu tēmu.
5. Audio balss celiņiem izveidot reverberācijas efektu - *room*.
6. Nobīdīt otru audio celiņu, lai tas sākas uz trešās takts.
7. Pārlicināties, ka abi balss ieraksti skan vienlīdz skaļi.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē savu radošo ideju: izveido latviešu tautasdziesmas "Āvu, āvu baltas kājas" melodiju tā, lai veidotos bezgalīgais kanons.



8.1.4. uzdevums

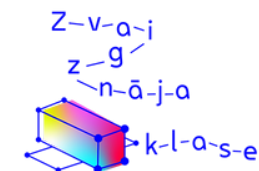
Stundas mērķis

Veidot ritma kanonu papildinot to ar dažādiem akustiskiem efektiem.

1. Radīt projekta failu.
2. Ievietot projekta tempu BPM 90.
3. Ierakstīt ritma sekciju ar MIDI kontrolieri 8 taktu apjomā.
4. Kvantizēt ritma sekciju, lai tā ir precīza.
5. Izveidot jaunu MIDI celiņu un iekopēt ritma sekciju ar nobīdi, lai tā sākas ar otro takti.
6. To pašu dara ar trešo MIDI celiņu, kur iekopē ritma sekciju, kas sākas ar trešo takti.
7. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
8. Eksportēt failu kā MP3
9. Saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē savu radošo ideju: izmantojot ritma sekciju veido ritma kanonu, to papildina ar dažādiem akustiskiem efektiem un diskutē par radīto noskaņu.



8.2. Opera baroka laikā un rokopera. Ar ko baroka opera atšķiras no rokoperas?

Temata apguves mērķis: Pētīt opermūzikas attīstību, tās saistību ar galma dzīvi un izpētīt rokoperas saistību ar masu kultūru 20. gadsimtā.

Sasniedzamie rezultāti - ieradumi

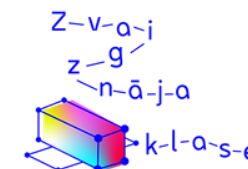
Attīsta ieradumu tiekties pēc pilnveidošanās un jaunas pieredzes ieguves; rada, improvizē, eksperimentē un meklē jaunus risinājumus, sekmīgi darbojoties individuāli, komandā; ieklausās, vēro, novērtē situāciju, cieņpilni uzvedas un rīkojas, atrodoties mēģinājumu procesā, koncertos skolā. Uzņemas iniciatīvu, mācās pastāstīt par savu muzicēšanas pieredzi; izvērtēt, saprast, pieņemt vai noraidīt citu viedokli, argumentēti aizstāvēt savas idejas. Uzklausa citus un pauž cieņpilnu attieksmi pret atšķirīgu gaumi. (Vērtības – cilvēka cieņa, darba tikums; tikumi – drosme, mērenība, tolerance)

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli; I. Grauzdiņa un I. Vasmanis "Mūzika 8. klasei"; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 8. klasei" (2025).

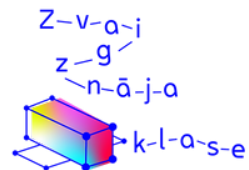
Jēdzieni, termini, personības

Klaudio Monteverdi, opera, Zigmars Liepiņš, Māra Zālīte, rokopera, Imants Ziedonis.



	KOMPLEKSS SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS	STARPPRIEKŠMETU SAIKNE
TĒMAS KOPSAVILKUMS	Klausās, izzina, salīdzina populārus baroka operu un rokoperu fragmentus, analizē satura un mūzikas mijietekmes, mūzikas valodas elementus, argumentēti pamato savu viedokli, analizējot dažādus interpretācijas variantus.	Literatūra, Latvijas un pasaules vēsture

	MŪZIKAS KLAUSĪŠANĀS UN RADOŠĀ DARBĪBA	
METODISKĀ KOMENTĀRA IZVĒRSUMS PAR TĒMU	Svarīgs ir mūzikas analīzes posms, lai izjustu atšķirību starp baroka operu un rokoperu (grupu darbs; ja maz skolēnu, var darboties visa klase, kā arī var apvienoties ar citām klasēm). Skolēns, analizējot skaņdarbus, pievērš uzmanību mūzikas izteiksmes līdzekļiem/mūzikas valodai, kas atšķir dažādos operu elementus: rečitātīvus, ārijas, ansambļus, baleta un orķestra epizodes; pēc kādām pazīmēm tos var noteikt un kā šie elementi ir mainījušies vai saglabājušies mūsdienās rokoperās. Analizējot skaņdarbus, tiek attīstīta skolēna muzikālā dzirde; līdz ar katru jaunu skaņdarbu un elementu skolēns ieklausās vairāk un sadzird elementus, kurus līdz šim nav spējis uztvert, tāpēc svarīgi, ka skolēns sistemātiski ne tikai klausītos mūziku, bet arī sistemātiski iesaistītos muzicēšanas procesā. Šeit noderēs mazu piemēru sacerēšana, lai skolēns labāk un jēgpilnāk izprastu rečitātīva, ārijas, monologa būtību; lieliski, ja piemēri tiek improvizēti. Izmantojot muzikālo improvizāciju, skolēns attīsta spēju radoši strādāt. Improvizācijā iesaistās visi, arī skolotājs, tādējādi veidojot klasē vienotu un saliedētu komandu.	



8.2.1. uzdevums

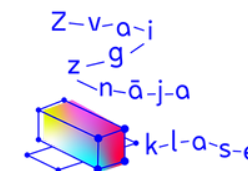
Stundas mērķis

Izvēlēties spilgtākos fragmentus no K. Monteverdi operas "Orfejs", veidot fragmentu audio failus, papildināt tos ar citu audio faila skaņas dizainu, analizēt radītās izmaiņas.

1. Radīt projekta failu.
2. Atrast internetā Klaudio Monteverdi operas "Orfejs" ieraksta audio failu un izveidot fragmentu 30 sekunžu garumā.
3. Izveidot MIDI celiņu un MIDI faila ierakstu, izmantojot virtuālo instrumentu pēc izvēles, kas papildina operas fragmentu.
4. Pievienot no LOOP sekcijas audio semplu, kam raksturīgs baroka laikmeta skanējums.
5. Audio celiņam no LOOP sekcijas izveidot reverberācijas efektu - *room*.
6. Palielināt LOOP audio faila skaļumu par 3 dB.
7. MIDI celiņam izveidot *score* skatījumā nošu rakstu un to saglabāt kā PDF failu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Klausās un atpazīst K. Monteverdi operas "Orfejs" fragmentus, salīdzina oriģinālu ar pievienoto skaņas dizainu, analizē to tēlainību un atbilstību saturam.



8.2.2. uzdevums

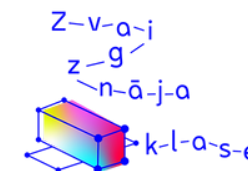
Stundas mērķis

Izvēlēties spilgtākos fragmentus no Zigmara Liepiņa, Māras Zālītes rokoperas "Lāčplēsis", veidot fragmentu audio failus, papildināt tos ar citu audio faila skaņas dizainu, analizēt radītās izmaiņas.

1. Radīt projekta failu.
2. Atrast internetā Zigmara Liepiņa, Māras Zālītes rokoperas "Lāčplēsis" ieraksta audio failu un izveidot fragmentu 30 sekunžu garumā.
3. Izveidot MIDI celiņu un MIDI faila ierakstu, izmantojot trompetes virtuālo instrumentu, kas papildina operas fragmentu.
4. Pievienot no LOOP sekcijas audio semplu, kam raksturīgs džeza mūzikas skanējums.
5. Audio celiņam no LOOP sekcijas izveidot reverberācijas efektu - room.
6. Palielināt LOOP audio faila skaļumu par 2 DB.
7. MIDI celiņam izveidot score skatījumā nošu rakstu un to saglabāt kā PDF failu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Klausās un atpazīst Z.Liepiņa, M.Zālītes rokoperas "Lāčplēsis" fragmentus, salīdzina oriģinālu ar pievienoto skaņas dizainu, analizē to tēlainību un atbilstību saturam.



8.2.3. uzdevums

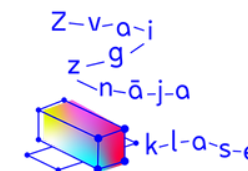
Stundas mērķis

Izvēlēties vienu fragmentu no Henrija Pērsela operas "Didona un Enejs" vai Jāņa Lūsēna rokoperas "Sfinksa" un papildināt to ar emocijās balstītu, improvizētu teksta fragmentu.

1. Radīt projekta failu.
2. Atrast internetā Henrija Pērsela operas "Didona un Enejs" vai Jāņa Lūsēna rokoperas "Sfinksa" ieraksta fragmenta audio failu un izveidot fragmentu 30 sekunžu garumā.
3. Izveidot audio celiņu ar analogā sintezatora skaņas dizainu, izmantot slēgumu nr. 10, kas atrodams pielikumā.
4. Analogā sintezatora radītajam audio failam izvēlēties daļu 2 sekunžu garumā, kuru kopēt 4 reizes dažādās fragmenta daļās.
5. Audio ieraksta celiņam izveidot reverberācijas audio efektu - *bloomy*.
6. Izveidot savās emocijās balstītu balss ieraksta audio failu izmantojot pašsacerētu teksta fragmentu.
7. Palielināt ierakstīta audio faila skaļumu par 2 dB.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Klausās un atpazīst H.Pērsela operas "Didona un Enejs", J.Lūsēna rokoperas "Sfinksa" fragmentus, izsaka savas emocijas mūzikā, veidojot muzikālu un tekstuālu mūzikas projektu.



8.2.4. uzdevums

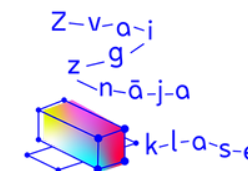
Stundas mērķis

Sacerēt un iedziedāt melodiju rokoperas manierē, tai pievienojot paša izvēlētu I.Ziedoņa dzejoli, veidot skaņu celiņus, analizēt radīto dziesmu (temps,dinamika, melodija, skaņkārta, raksturo dziedātāja balss tembru).

1. Radīt projekta failu un iestatīt 100 BPM.
2. Ievietot bungu audio failu no LOOP sekcijas roka stilā.
3. Sakopēt audio faila cilpu 32 takšu apjomā.
4. Izveidot MIDI skaņas celiņu ar virtuālā instrumenta pavadījumu, kas papildina audio failu rokoperas stilā.
5. Izveidot audio failu ar balss ierakstu, izmantojot kādu no Imanta Ziedoņa dzejoļiem.
6. Izveidot piedziedājuma daļu, kas satur melodisku balss partiju un tai raksturīgu frāzes atkārtojumu.
7. Balss audio failam izveidot audio reverberācijas efektu un *distortion* audio efektu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Saglabāt failu MP3 formātā darba mapē.
10. Prezentēt skaņdarbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Sacer melodiju ar rokoperas stilistikas elementiem, pievieno ierakstītu I.Ziedoņa dzejoli rokoperas manierē, prezentē to un analizē - dziedātāja balss tembru, skaņkārtu, melodiju, dinamiku un tempu.



8.3. Ziemassvētki galmā un baznīcā. Kā svinēja Ziemassvētkus J. S. Baha laikā, un kā tos svin mūsdienās?

Temata apguves mērķis: Atklāt, kā mainījušās Ziemassvētku tradīcijas no 17., 18. gs. līdz mūsdienām; piedzīvot Ziemassvētkus un pastāstīt par to klasesbiedriem.

Sasniedzamie rezultāti - ieradumi

Attīsta ieradumu radīt, improvizēt, eksperimentēt un meklēt jaunus risinājumus, uzņemties iniciatīvu; mācās pastāstīt par savu muzicēšanas pieredzi, izvērtēt, saprast, pieņemt vai noraidīt citu viedokli, argumentēti aizstāvēt savas idejas. Pauž savu viedokli, respektējot citus. Uzklausa citus un pauž cieņpilnu attieksmi pret atšķirīgu gaumi.

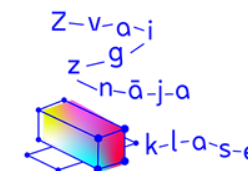
Atbildīgi izturas pret saviem pienākumiem. (Vērtības – cilvēka cieņa, darba tikums; tikumi – drosme, godīgums, tolerance)

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli, I. Grauzdiņa un I. Vasmanis "Mūzika 8. klasei"; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 8. klasei" (2025).

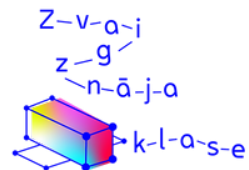
Jēdzieni, termini, personības

Baznīcas mūzika, Johans Sebastians Bahs, prelūdijs, baroka mūzika.



	KOMPLEKSS SASNIEDZAMAIS REZULTĀTS	STARPPRIEKŠMETU SAIKNE
TĒMAS KOPSAVILKUMS	Veic pētījumu un sistematizē informāciju par Ziemassvētku koncertiem un šo koncertu programmām Latvijā, apkopo informāciju par Ziemassvētku svinēšanas tradīcijām J. S. Baha laikā un salīdzina, kas ir mainījies mūsdienās (tautasdziesmas, garīga/laicīga satura tematika, mūsdienu populārā mūzika).	Latvijas un pasaules vēsture

	MŪZIKAS KLAUSĪŠANĀS UN DZIEDĀŠANA	MĀCĪBU PROCESA PILNVEIDE
METODISKĀ KOMENTĀRA IZVĒRSUMS PAR TĒMU	Temata apguves procesam svarīgi izvēlēties skolēna spējām atbilstošus skaņdarbus, kuros ir iekļautas jau apgūtās ritma grupas un tonalitātes. Dziesmas skolēns dzied gan pēc dzirdes, gan pēc notīm.	Mūzikas apguves procesā skolēns attīsta jaunradi un uzņēmējspējas; sadarbības, kritiskās domāšanas un problēmrisināšanas prasmes, kā arī aktualizē pētniecības prasmju pilnveidi.



8.3.1. uzdevums

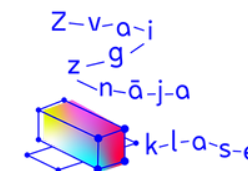
Stundas mērķis

Izveidot baznīcas mūzikas atmosfēru, izmantojot MIDI un efektus, kas atdarina Johana Sebastiana Baha laika baznīcas skanējumu.

1. Izveidot projekta failu. Klausās J.S.Baha "Ziemassvētku oratoriju".
2. Izveidot MIDI celiņu ar stīgu instrumentiem, iestatīt BPM 70.
3. Komponēt 20 taktu garu melodiju, kas balstīta uz vienkāršiem, lēniem akordiem, lai radītu mierīgu noskaņu.
4. MIDI celiņam (stīgu instrumenti) pievienot reverbu - *Concert Hall*, lai pievienotu telpiskumu un radītu baznīcas akustikas sajūtu.
5. Izveidot jaunu MIDI celiņu, no instrumentu izvēlnes pievienot kori, iespēlēt 8 taktu garu kora vokālo motīvu.
6. Kora partijas celiņa skaļumu palielināt par 4 dB.
7. Midi celiņus kvantizēt.
8. No LOOP sekcijas izvēlēties sitaminstrumentu, pievienot to projektam.
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Eksportēt failu un saglabāt MP3 formātā savā grupas mapē, prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Komponē vienkāršu melodiju, izmantojot MIDI celiņu, pievieno un pielāgo efektus (reverb, skaļumu), izmanto kvantizāciju ritmiskai precizitātei, izvēlas un integrē instrumentus (stīgas, kori) radot baznīcas akustisko skanējumu.



8.3.3. uzdevums

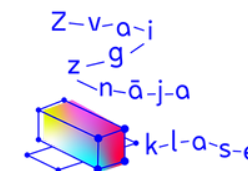
Stundas mērķis

Izveidot mūzikas projektu, kurā tiek apvienots J.S. Baha korālis, improvizēts skaņas dizains un oriģināla MIDI melodija, lai radoši un tehnoloģiski atspoguļotu Ziemassvētku svinību noskaņu baroka laikmeta baznīcā.

1. Radīt projekta failu.
2. Atrast internetā J.S. Baha korāļa "Jesu, joy of man's desiring" audio ierakstu.
3. Izveidot audio faila celiņu ar korāļa fragmentu 30 sekunžu apjomā.
4. Izveidot jaunu MIDI celiņu un ierakstīt improvizētu skaņas dizainu, kas atspoguļo baznīcas noskaņu, izmantojot MIDI kontrolieri ar ērģeļu tembru.
5. Pielāgot skaņas dizaina celiņu, transponējot to par 12 pustoņiem uz leju.
6. Izveidot jaunu MIDI celiņu un ierakstīt oriģinālu melodiju (8-12 taktis) ar MIDI flautu, kas papildina korāli, izmantojot virtuālo instrumentu pēc izvēles.
7. Eksportēt MIDI nošu rakstu kā PDF failu un saglabāt to darba mapē ar nosaukumu "Korālis".
8. Izveidot MIDI stīgu celiņam reverba audio efekta funkciju - *concert hall*.
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē, izveidojot vienu minūti garu fragmentu, un prezentēt darbu klasei, pastāstot par izvēlēto efektu un elementu piemērotību baroka laikmeta un Ziemassvētku noskaņai.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Rada mūzikas projektu, apvienojot J.S. Baha korāli un improvizētus skaņas dizainus, attīstot skolēnu prasmes darbā ar instrumentiem, MIDI un efektiem, radot Ziemassvētku noskaņu un pamatot izvēlētos elementus.



8.3.4. uzdevums

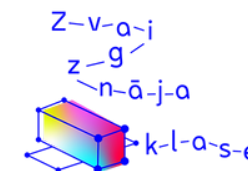
Stundas mērķis

Izveidot radošu mūzikas projektu, kurā tiek apvienota J.S. Baha "Air" no orķestra svītas D-dur un mūsdienu skaņu tehnoloģijas, lai radītu Ziemassvētku noskaņu, izmantojot dažādus mūzikas elementus – balss melodijas, skaņas dizainu un efektus, kas atspoguļo svētku atmosfēru baznīcā un galmā.

1. Klausīties un analizēt J.S. Baha korāli "Air" un tā muzikālo izpildījumu. Izveidot projekta failu.
2. Izmantot skaņu banku, lai atrastu un pievienotu audio semplus, kas atgādina baznīcas akustiku un Ziemassvētku zvanu skaņas. Kopēt audio failu, lai veidotu skaņas dizainu.
3. Izveidot improvizētu melodiju ar vokāliem, izmantojot Ziemassvētku tekstus vai tradicionālas dziesmas, piemēram, "Klusa nakts, svēta nakts".
4. Ar ekvalaizera funkciju koriģēt balss ieraksta frekvences, izcelt augšējo frekvenču zonu.
5. Balss ierakstam pievienot audio efektu - delay, lai radītu dziedājuma atkārtojumu efektu un papildinātu baznīcas noskaņu.
6. Balss ierakstam pievienot reverba efektu - concert hall, lai radītu telpiskumu.
7. Izveidot audio ierakstu ar skaņas dizaina elementiem izmantojot analogo sintezatoru, izvēlēties slēgumu, kas rada vēja vai gaismas efekta sajūtu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura, piemēram, "Korālis," "Ziemassvētku balss," "Baznīcas atmosfēra."
9. Eksportēt projekta failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei, izskaidrojot, kā izvēlētie elementi (mūzika, efekti) palīdz radīt Ziemassvētku svinību atmosfēru galmā un baznīcā.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Apgūst spēju klausīties un analizēt J.S. Baha korāli, salīdzināt dažādus aranžējumus, radīt muzikālus un vokālus elementus, pielietot efektus, kā arī veidot Ziemassvētku atmosfēru, izmantojot dažādas skaņas un tehnoloģijas, attīstot prasmes darbā ar audio ierakstiem, efektiem un MIDI.



8.4. Tradīcijas, paraugi mūzikā. Kas ir klasicisms, un ko mēdz dēvēt par klasiku mūzikā?

Temata apguves mērķis: Atklāt mūzikas formas sakārtotību un mūzikas valodas skaidrību Wolfganga Amadeja Mocarta, Jozefa Haidna daiļradē, lai to salīdzinātu ar mūsdienu populārās mūzikas klasiku.

Sasniedzamie rezultāti - ieradumi

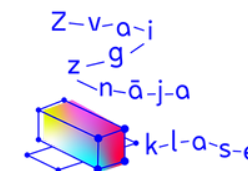
Attīsta ieradumu atbildīgi izturēties pret saviem pienākumiem, ir mērķtiecīgs un neatlaidīgs. (Vērtība – uzvedības kultūra; tikumi – atbildība, tolerance) Attīsta ieradumu tiekties pēc pilnveidošanās un jaunas pieredzes ieguves, sekmīgi darbojas pētnieciskā darba veikšanā gan individuāli, gan komandā, ieklausās, vēro, novērtē situāciju, cieņpilni izturas dažādās situācijās. (Vērtības – cilvēka cieņa, uzvedības kultūra; tikumi – drosme, mērenība, tolerance)

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli, I. Grauzdiņa un I. Vasmanis "Mūzika 8. klasei"; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 8. klasei" (2025).

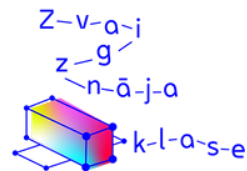
Jēdzieni, termini, personības

Jozefs Haidns, simfonija, Wolfgangs Amadejs Mocarts, "The Beatles".



	KOMPLEKSS SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS	STARPPRIEKŠMET U SAIKNE
TĒMAS KOPSAVILKUMS	<p>Salīdzina, strukturē un sistematizē informāciju par to, kas ir kopīgs un kas – atšķirīgs klasicisma (V. A. Mocarts, J. Haidns) un populārās mūzikas klasikas ("The Beatles") mūzikas valodai (ritms, melodija), mūzikas formas un žanru lietojumam; ar ko atšķiras jēdzieni "klasisks" un "klasicisms".</p> <p>Apkopo pētījuma rezultātus par sava ciema/novada/pilsētas klasiskajām vērtībām mūzikā.</p>	Latvijas un pasaules vēsture

	MŪZIKAS KLAUSĪŠANĀS UN RADOŠĀ DARBĪBA	MĀCĪBU PROCESA PILNVEIDE
METODISKĀ KOMENTĀRA IZVĒRSUMS PAR TĒMU	<p>Apgūstot tematu par klasicisma mūziku, iedziļinoties J. Haidna un V. A. Mocarta skaņdarbos, svarīgi palūkoties uz to kā mūsdienu klausītāju uzrunājošu mūziku, kas joprojām tiek atskaņota koncertos un festivālos. Skolēns mācās atrast informāciju par mūsdienu sabiedrības uzskatiem par klasiskajām vērtībām, to apkopot un analizēt, izzināt, kuri J. Haidna un V. A. Mocarta skaņdarbi tiek atskaņoti Latvijas koncertdzīvē.</p> <p>Ja iespējams, apmeklē koncertu, pēc apmeklējuma skolēns mācās rakstīt recenziju par dzirdēto.</p>	<p>Tiek piedāvāti divi mūzikas piemēri: klasicisma komponista skaņdarbs (sonāte) un 20. vai 21. gs. populārās mūzikas piemērs. Skolēns, aplūkojot partitūras, analizē mūzikas izteiksmes līdzekļus, meklē kopīgās un atšķirīgās iezīmes. Atskaņo šos skaņdarbus – skolēns klausās un pēc tam analizē skaņdarbā izmantotos mūzikas izteiksmes līdzekļus, īpašu vērību pievēršot noskaņai, raksturam, mūzikas formai; pēc skaņdarba noklausīšanās seko diskusija. Skolēns var izvēlēties vienu skaņdarbu un iestudēt skaņdarba fragmentu, dziedot vai spēlējot ar Orfa instrumentāriju.</p>



8.4.1. uzdevums

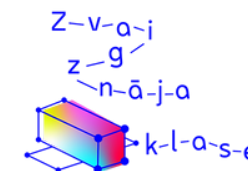
Stundas mērķis

Nostiprināt zināšanas par simfoniskā orķestra mūzikas instrumentiem un to grupām.

1. Izveidot projekta failu ar darba nosaukumu.
2. Sameklēt internetā Jozefa Haidna "Pārsteiguma simfoniju" un izveidot audio failu 30 sekunžu garumā.
3. Izveidot MIDI celiņu un izvēlēties kādu simfoniskā orķestra instrumentu, papildināt Haidna simfonijas fragmentu.
4. Izveidot jaunu Midi celiņu ar nošu rakstu basa partijai, izmantot jebkuru simfoniskā orķestra instrumentu grupu.
5. Papildināt fragmentu ar balss audio ierakstu, izmantojot Aspazijas dzeju.
6. Balss audio ierakstam pievienot reverberācijas efektu - *concert hall*.
7. Nosaukt celiņus pēc satura.
8. Eksportēt projektu MP3 formātā savā mapē.
9. Nosūtīt savu projektu Whatsapp klases audzinātājam.
10. Prezentēt savu darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē radošo ideju - veido instrumentālu midi fragmentu, izmantojot dažādas simfoniskā orķestra instrumentu grupas.



8.4.2. uzdevums

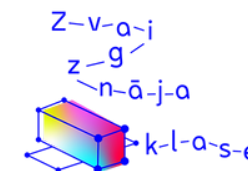
Stundas mērķis

Interpretēt audio failā Wolfganga Amadeja Mocarta skaņdarba "Sonāte klavierēm A du" III daļu "Turku maršs".

1. Izveidot projekta failu ar darba nosaukumu "Klasika".
2. Sameklēt V.A. Mocarta kompozīciju "Turku Maršs".
3. Izveidot jaunu MIDI celiņu un pievienot solo partiju izmantojot MIDI kontrolieri ar stīgu instrumentu.
4. Izveidot jaunu MIDI celiņu un pievienot basa partiju izmantojot MIDI kontrolieri.
5. Ierakstīt improvizētu balss ierakstu, atbilstošu gatavajam materiālam ar V. Belševicas dzejas fragmentu.
6. Izmantot *Reverb* efektu, lai izmainītu skanējumu audio celiņam.
7. Palielināt balss audio ieraksta skaļumu par 3 dB.
8. Nosaukt visus izveidotos celiņus pēc satura.
9. Saglabāt projektu mp3 formātā savā darba mapē.
10. Nosūtīt to savai klases audzinātājai Whatsapp lietotnē un prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Iepazīst V.A. Mocarta skaņdarbu "Turku maršs" no "Sonātes klavierēm A dur III daļu. Izmantojot nošu rakstīšanas paņēmieni, pievienojot dažādus instrumentus un mūzikas ierakstīšanas rīkus, veido MIDI failu.



8.4.3. uzdevums

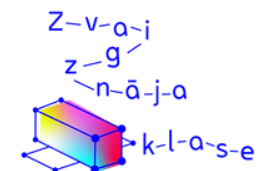
Stundas mērķis

Veidot savu populārās mūzikas grupas "The Beatles" dziesmas "Hey Jude" kaverversiju.

1. Izveidot projekta failu ar darba nosaukumu
2. Atrast internetā grupas "The Beatles" dziesmu "Hey Jude", noklausīties to.
3. Izveidot dziesmas audio celiņu un ierakstīt dziesmu 30 sekunžu apjomā.
4. Ar funkciju *Stem Splitter* sadalīt dziesmu partijās.
5. Ar M funkciju noklusināt oriģinālo basa partiju.
6. Ierakstīt savu basa partiju ar MIDI kontroliera palīdzību, izvēloties citu basa tembru.
7. Izveidot jaunu audio celiņu un ierakstīt analogo sintezatora skaņas dizainu izmantojot kādu no slēgumiem pielikumā.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt projektu MP3 formātā savā mapē.
10. Prezentēt savu darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē radošu ideju- izveido jaunu dziesmas versiju, izmantojot audio un midi celiņu veidošanas prasmes.



8.4.4. uzdevums

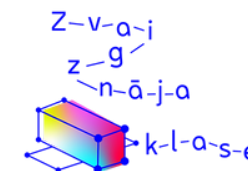
Stundas mērķis

Izvēlēties savas pilsētas (ciema, novada u.c.) populāra mūziķa dziesmu (skaņdarbu) jaunas interpretācijas radīšanai vai sacerēt jaunu savas klases himnu.

1. Izveidot projekta failu ar darba nosaukumu.
2. Atrast kādu no sava novadnieka dziesmām, noklausīties.
3. Izveidot MIDI celiņu ar ritma pavadījumu izvēlētajam darbam.
4. Sadalīt izvēlēto dziesmu partijās ar funkciju *Stem Splitter* un noklusināt ritma sekciju.
5. Izveidot MIDI celiņu un ierakstīt ritma pavadījumu izmantojot MIDI kontrolieri.
6. Izvēlēties MIDI ritma sekcijas celiņam audio efektu - reverberācija - *concert hall*.
7. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
8. Eksportēt projektu MP3 formātā savā mapē.
9. Nosūtīt projektu Whatsapp lietotnē klases audzinātājam.
10. Prezentēt savu darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Klausoties, dziedot, improvizējot, veido pašradītu skaņas celiņu.



8.5. Mūzika revolūciju laikā. Kāda nozīme mūzikai ir revolūciju laikā?

Temata apguves mērķis: Pētīt mūzikas nozīmi revolūciju un tautu atbrīvošanās kustību laikā, lai saprastu, kāpēc mūzikas ietekmes spēkam pakļaujas tautas masas.

Sasniedzamie rezultāti - ieradumi

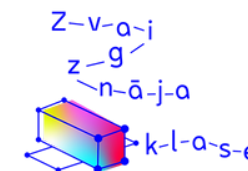
Attīsta ieradumu radīt, improvizēt, eksperimentēt un meklēt jaunus risinājumus, uzņemties iniciatīvu, mācās pastāstīt par savu muzicēšanas pieredzi; izvērtēt, saprast, pieņemt vai noraidīt citu viedokli, argumentēti aizstāvēt savas idejas. Pauž savu viedokli, respektējot citus. Uzklauša citus un pauž cieņpilnu attieksmi pret atšķirīgu gaumi. (Vērtības – cilvēka cieņa, darba tikums; tikumi – drosmē, godīgums, tolerance).

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli, I. Grauzdiņa un I. Vasmanis "Mūzika 8. klasei"; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 8. klasei" (2025)

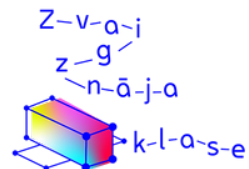
Jēdzieni, termini, personības

Ludvigs van Bēthovens, Boriss Reizņiks, Līvi.



	KOMPLEKSS SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS	STARPPRIEKŠMETU SAIKNE
TĒMAS KOPSAVILKUMS	Pēta un izzina spilgtākos mūziķus, kuri aktīvi darbojušies revolūciju laikā; sistematizē informāciju par revolūciju laikā pārstāvētajiem mūzikas žanriem.	Latvijas un pasaules vēsture

	MŪZIKAS KLAUSĪŠANĀS UN RADOŠĀ DARBĪBA	MĀCĪBU PROCESA PILNVEIDE
METODISKĀ KOMENTĀRA IZVĒRSUMS PAR TĒMU	Galvenais uzdevums: caur mūzikas valodas elementiem/izteiksmes līdzekļiem atpazīt mūziku, kura radīta revolucionāru pasākumu atbalstam. Izprast, kādiem jābūt priekšnoteikumiem, lai skaņdarbs/mūzika būtu patriotiska, iedvesmojoša, saliedējoša; klausīšanās un analīzes pieredze noder turpmākajā posmā – sava skaņdarba sacerēšanā. Kopīgi jānoskaidro, kāpēc mūzika ir neatņemama revolūciju sastāvdaļa. Latvijas kontekstā galvenais ir klausīties un izjust mūzikas, dziesmu iedarbības spēku uz masām, ieklausīties atmiņu stāstījumos, ar kuriem dalās cilvēki, kas piedalījušies Dziesmotajā revolūcijā Latvijā.	Ja iespējams, aicināt uz sarunām cilvēkus, kuri piedzīvojuši Dziesmoto revolūciju.



8.5.1. uzdevums

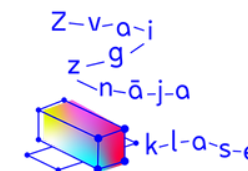
Stundas mērķis

Noklausīties Ludviga van Bēthovena 3. simfoniju, ierakstīt 1. daļas galvenās partijas audio failu, papildināt to ar digitālu instrumentu pavadījuma variantiem.

1. Radīt projekta failu.
2. Atrast internetā L. van Bēthovena 3. Simfonijas 1. daļas galvenās partijas audio ierakstu.
3. Izveidot audio faila celiņu ar 1. daļas galveno partiju.
4. Izveidot audio balss ierakstu projekta sākumā, nosaukt komponista pilno vārdu, skaņdarbu nosaukumu.
5. Izveidot skaņas celiņu ar ritma sekciju izmantojot MIDI kontrolieri.
6. Ritma sekcijai izmantot audio efekta funkciju reverb - *concert hall*.
7. Palielināt ierakstītās balss skaļumu par 2 dB.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē savu radošo ideju: iepazīstas ar L. Van Bēthovena sacerēto 3. simfoniju, tam pievieno pašradītu ritma pavadījumu, radot jaunu mūzikas failu.



8.5.2. uzdevums

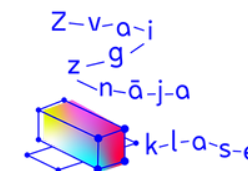
Stundas mērķis

Izveidot Borisa Režņika dziesmas "Atmostas Baltija" nošu rakstu, papildināt to ar improvizētu melodiju izmantojot digitālos instrumentus.

1. Radīt projekta failu.
2. Iestatīt 70 BPM.
3. Izveidot tukšu MIDI celiņu ar stīgu virtuālo instrumentu.
4. Ievietot projektā audio failu ar dziesmu "Atmostas Baltija".
5. Izveidot tukšu MIDI celiņu ar stīgu virtuālo instrumentu un iespēlēt stīgu partiju.
6. Izveidot jaunu MIDI celiņu un ierakstīt vēl vienu instrumentu pēc izvēles.
7. Savienot abus midi celiņus vienotā *score* skatā.
8. Eksportēt MIDI nošu rakstu kā PDF failu, saglabāt to darba mapē ar nosaukumu "Atmostas Baltija".
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē vienas minūtes apjomā un prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē savu radošo ideju: iepazīst Borisa Režņika skaņdarbu "Atmosta Baltija", izmantojot nošu rakstīšanas paņēmieni, pievienojot dažādus instrumentus un mūzikas ierakstīšanas rīkus veido MIDI failu.



8.5.3. uzdevums

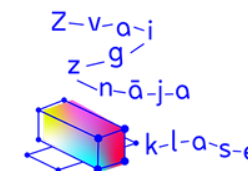
Stundas mērķis

Izveidot revolucionārās dziesmas "Marseljēza" audio failu, papildināt to ar digitālu instrumentu pavadījuma variantiem un analizēt jaunradīto tēlu.

1. Radīt projekta failu.
2. Atrast internetā dziesmu "Marseljēza", ievietot to projektā kā audio failu.
3. Izveidot audio celiņa garumu 30 sekunžu apjomā.
4. Izveidot jaunu audio celiņu un ierakstīt improvizētu skaņas dizainu 30 sekunžu apjomā, izmantojot analogā sintezatora slēgumu nr.1, kas atrodams pielikumā.
5. Skaņas dizaina celiņam, kur ierakstīts analogais sintezators, izveidot audio efektu - *reverb, concert hall*.
6. Izvēlēties īsu dzejoli, ko raksturo mūzikas fragmentā izjustās emocijas.
7. Izveidot jaunu audio celiņu un veikt balss ierakstu dzejolim par izjustajām emocijām. Prezentācijā pamatot savu izvēli.
8. Izveidot vokāla ierakstam audio efektu - kompresors, kas pielāgots balss vajadzībām.
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē un prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē savu radošo ideju: iepazīst "Marseljēza" dziesmu, improvizē izmantojot analogo sintezatoru; apvienojot "Marseljēza" dziesmas melodiju ar latviešu dzeju, rada jaunu mūzikas failu.



8.5.4. uzdevums

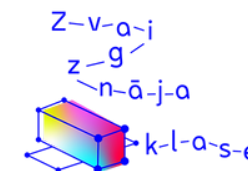
Stundas mērķis

Noklausīties grupas "Līvi" izpildīto dziesmu "Dzimtā valoda", ierakstīt skaņu celiņu, iedziedāt melodiju (var izteiksmīgi izlasīt vārdus), pievienot instrumentālu pavadījumu un prezentēt.

1. Radīt projekta failu.
2. Noklausīties grupas Līvi dziesmu "Dzimtā valoda".
3. Izveidot melodijas ierakstu ar MIDI kontrolieri, izvēloties stīgu instrumentu.
4. Izveidot MIDI skaņas celiņu ar ritma sekciju, kas papildina audio failu.
5. Saglabāt MIDI failu kā PDF nošu rakstu ar score funkciju.
6. Izveidot audio balss ierakstu - nodziedāt melodiju vai izteiksmīgi izlasīt dziesmu tekstu.
7. Balss ierakstam pievienot reverberācijas efektu - *concert hall*.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē un prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē savu radošo ideju: iepazīst latviešu grupu "Līvi", noklausās dziesmu "Dzimtā valoda", pievieno improvizētu, pašradītu ritma sekciju, radot jaunu mūzikas failu.



8.6. Nacionālās identitātes meklējumi Latvijā. Kas raksturo mūzikas dzīvi Latvijā 18., 19. gs.?

Temata apguves mērķis: Iepazīt pirmos latviešu mūzikas darbiniekus un apzināt viņu nozīmi mūsdienās. Radīt iespēju skolēnam pētīt Dziesmu un deju svētku tradīcijas attīstību, izstrādājot projekta darbu.

Sasniedzamie rezultāti - ieradumi

Attīsta ieradumu patstāvīgi izvērtēt mūzikas kultūras sasniegumus, veidojot izpratni par Latvijas nozīmību pasaulē, apzinās, ka mūzikas tradīcijas ir būtiska Latvijas kultūras mantojuma daļa. Ir tolerantāks pret savas tautas tradīcijām un mūzikas kultūru. (Vērtības – Latvijas valsts, kultūra, latviešu valoda; tikumi – gudrība, taisnīgums, solidaritāte, tolerance)

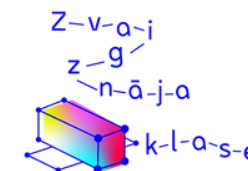
Diskusijās pauž cieņpilnu attieksmi pret savas tautas tradīcijām, ir tolerantāks pret citas tautas tradīcijām un mūzikas kultūru. (Vērtības – Latvijas valsts, kultūra, latviešu valoda; tikumi – gudrība, taisnīgums, solidaritāte, tolerance)

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli; I. Grauzdiņa un I. Vasmanis "Mūzika 8. klasei"; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 8. klasei" (2025)

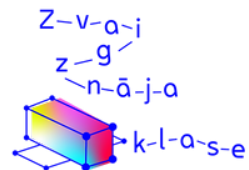
Jēdzieni, termini, personības

Gotfrīds Mītelis, Volfgangs Amadejs Mocarts, Jānis Cimze



	KOMPLEKSS SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS	STARPPRIEKŠMETU SAIKNE
TĒMAS KOPSAVILKUMS	Apkopo un analizē informāciju par latviešu mūzikas kultūras celmlaužiem un latviešu mūzikas kultūras ciešo saikni ar kora kustību, kas rezultējās ar Pirmajiem Vispārējiem latviešu dziedāšanas svētkiem 1873. gadā.	Latvijas un pasaules vēsture, literatūra

	MŪZIKAS KLAUSĪŠANĀS UN RADOŠĀ DARBĪBA	MĀCĪBU PROCESA PILNVEIDE
METODISKĀ KOMENTĀRA IZVĒRSUMS PAR TĒMU	Šajā tematā skolēns īpaši izzina Latvijas mūzikas kultūras pirmsākumus, kā arī aptver Vispārējo latviešu dziesmu un deju svētku nozīmi. Pētniecības procesā skolēns apkopo informāciju par to, kādi notikumi ir iespaidojuši Latvijas mūzikas attīstības gaitu un kāda saistība pasaulslavenajam komponistam L. van Bēthovenam ar Latviju. Šī temata apgūvē muzicēšana izpaužas latviešu tautasdziesmu dziedāšanā, kā arī latviešu pirmo profesionālo komponistu savākto folkloras materiālu un viņu veidoto latviešu tautasdziesmu apdaru dziedāšanā. Pētniecības procesā vēlams palūkoties uz tautasdziesmu arī no paša skolēna pieredzes: kā tā laika gaitā ir vai nav mainījusies.	Viena no temata satura apguves iespējām ir sadarbībā ar Latvijas un pasaules vēstures vai literatūras skolotāju realizēt projektu par Dziesmu svētku tradīcijas aizsākumu Latvijā.



8.6.1. uzdevums

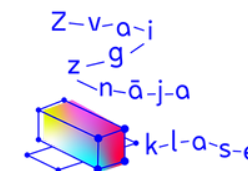
Stundas mērķis

Noklausīties kādu Gotfrīda Mītela skaņdarbu (pēc izvēles), iztēloties un radīt 18. gadsimta 2.pusei atbilstošu skanisko vidi izmantojot dažādus akustiskos parametrus.

1. Radīt skaņas dizainu iztēlojoties 18. gs skanisko vidi - zirga pakavi, bruģis, kurpju skaņa un citas uz ielas sastopamas skaņas.
2. Radīt projekta failu un ievietot jebkuru Johana Gotfrīda Mītela audio ierakstu 30 sekunžu garumā.
3. Ierakstīt 5 dažādus telpas trokšņus kā audio failus ar telefona vai mikrofona palīdzību- mēbeļu skaņas, soļu skaņas u.c.
4. Nosūtīt no telefona visus audio failus, ievietot katru failu savā skaņas celiņā.
5. Palielināt trokšņu skaļumu par 5 dB.
6. Pievienot trokšņu ierakstiem reverberācijas efektu - *room*.
7. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
8. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
9. Atskaņot jaunradīto darbu klasesbiedriem un diskutēt, kā vides trokšņi un skaniskā vide ietekmē mūzikas uztveri.
10. Nosūtīt audio failu Whatsapp lietotnē skolotājam.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Iepazīst 18.gadsimta komponista Gotfrīda Mītela skaņdarbu, iztēlojas un rada 18. gs. atbilstošu skanisko vidi, diskutē par skaniskās vides ietekmi uz mūzikas uztveri.



8.6.2. uzdevums

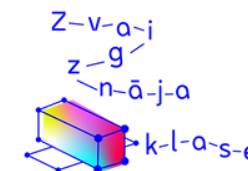
Stundas mērķis

Noklausīties "Nakts karalienes" āriju no Volfganga Amadeja Mocarta operas "Burvju flauta", izmantojot reģistra maiņu (augstu un zemu reģistru), radīt jaunu audio failu un atklāt, kā izmainās mūzikas tēls.

1. Radīt projekta failu ar audio fragmentu no Mocarta operas "Burvju flauta" - "Nakts karalienes ārija"
3. Vienu audio faila variantu transponēt par 12 pustoņiem uz augšu.
4. Vienu audio faila variantu transponēt 24 pustoņu uz leju.
5. Vienu audio faila variantu atstāt nemainīgu.
6. Kārtot audio failus secīgi.
7. Saglabāt projektu MP3 vai video formātā darba mapē.
8. Atskaņot transponētos fragmentus klasesbiedriem.
9. Analizēt tēla izmaiņas, kas veidojas, ja tiek modificēts reģistrs.
10. Nosūtīt audio failu Whatsapp lietotnē skolotājam.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Noklausās V.A.Mocarta Nakts karalienes āriju, analizē jaunradīto skaņu failu ar izmainīto reģistru (augsto un zemo) un analizē, kā reģistrs spēj izmanīt mūzikas tēlu.



8.6.3. uzdevums

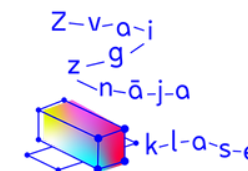
Stundas mērķis

Sacerēt četrindi par Rīgu, veidot četrindes audio ierakstu (dziedāt, skandēt vai repot), papildināt to ar instrumentālu pavadījumu (ērģeles, stīgu kvartets u.c. varianti).

1. Radīt Rīgas pilsētas himnu 30 sekunžu apjomā iedvesmojoties no 18. gs otrās puses skaniskajiem ideāliem.
2. Izveidot savu četrindi par Rīgas pilsētu.
3. Pievienot no LOOP sekcijas sev interesantu ērģeļu semplu, kopēt to 30 sekunžu perioda apjomā.
4. Iespēlēt MIDI failu un izvēlēties stīgu kvarteta skanējumu, kas papildina ērģeļu semplu.
5. Pievienot balss ierakstu ar jaunradīto četrindi - var to izdziedāt, skandēt vai norepot.
6. Pievienot balss ierakstam audio reverberācijas efektu - *concert hall*.
7. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
8. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
9. Atskaņot jaunradīto pilsētas himnu klasesbiedriem.
10. Nosūtīt audio failu Whatsapp lietotnē skolotājam.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Rada himnu Rīgai: sacer četrindi par Rīgu, veido audio failu ar četrindes interpretāciju (dziedot, skandējot, repojot), papildina to ar instrumentiem un demonstrē jaunradīto himnu klasesbiedriem.



8.6.4. uzdevums

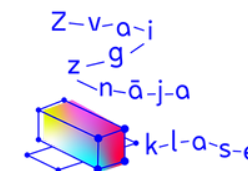
Stundas mērķis

Noklausīties latviešu tautasdziesmu Jāņa Cimzes apdarē "Rīga dimd" un izveidot savu tautasdziesmas aranžiju.

1. Radīt latviešu tautasdziesmai "Rīga dimd" savu aranžiju 30 sekunžu apjomā.
2. Izlemt, kāds būs aranžijas temps un iespēlēt ar MIDI kontrolieri ritma sekciju 30 sekunžu apjomā.
3. Izveidot balss ierakstu ar tautasdziesmas melodiju.
4. Izveidot skaņas dizainu ar analogā sintezatora slēgumu pēc izvēles.
5. Pievienot moderna frāzējuma balss ierakstu kā fona vokālu.
6. Pievienot balss ierakstiem audio reverberācijas efektu - *concert hall*.
7. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
8. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
9. Atskaņot jaunradīto dziesmu klasesbiedriem.
10. Nosūtīt audio failu Whatsapp lietotnē skolotājam.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Rada savu latviešu tautasdziesmas "Rīga dimd" aranžiju.



8.7. Dziesmu un deju svētku tradīcija Latvijā.

Kā, veidojot pētniecības projektu, iepazīt Dziesmu un deju svētku tradīcijas aizsākumu Latvijā 19. gs.?

Temata apguves mērķis: Turpināt pētīt pirmo latviešu profesionālo komponistu devumu Dziesmu un deju svētku tradīcijas attīstībā.

Sasniedzamie rezultāti - ieradumi

Attīsta ieradumu patstāvīgi izvērtēt mūzikas kultūras sasniegumus, veidojot izpratni par Latvijas nozīmību pasaulē, apzinās, ka mūzikas tradīcijas ir būtiska Latvijas kultūras mantojuma daļa. Ir tolerants pret savas tautas tradīcijām un mūzikas kultūru.

(Vērtības – Latvijas valsts, kultūra, latviešu valoda; tikumi – gudrība, taisnīgums, solidaritāte, tolerance)

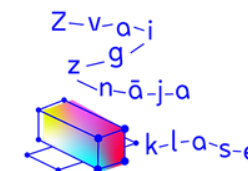
Attīsta ieradumu saglabāt rūpīgu attieksmi interneta resursu atlasē un izpētē par latviešu mūzikas kultūras un koru kustības attīstību un saistību ar mūsdienu muzicēšanas tradīcijām. (Vērtība – darba tikums; tikumi – gudrība, atbildība, centība, līdzietība)

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

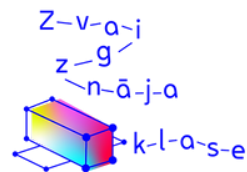
“Skola 2030” materiāli; I. Gruzdiņa un I. Vasmanis "Mūzika 8. klasei"; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 8. klasei" (2025).

Jēdzieni, termini, personības

Kārlis Baumanis, Jānis Cimze, Pēteris Barisons



	KOMPLEKSS SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS	STARPPRIEKŠMETU SAIKNE
TĒMAS KOPSAVILKUMS	Meklē un analizē iegūto informāciju par Pirmajiem Vispārējiem latviešu dziedāšanas svētkiem 1873. gadā un XXVII Vispārējiem latviešu dziesmu un XVII Deju svētkiem, kas notika 2023. gadā, pēta Vispārējo latviešu dziesmu svētku tradīcijas un raksturojošos elementus.	Latvijas un pasaules vēsture
	MŪZIKAS KLAUSĪŠANĀS UN PĒTNIECISKAIS DARBS	MĀCĪBU PROCESA PILNVEIDE
METODISKĀ KOMENTĀRA IZVĒRSUMS PAR TĒMU	<p>Temata apgūvē veic pētījumu par Dziesmu un deju svētku attīstības procesu. Pētījumā salīdzina Pirmos Vispārējos latviešu dziedāšanas svētkus (1873) un XXVII Vispārējos latviešu dziesmu un XVII Deju svētkus (2023). Lai varētu salīdzināt divus tik atšķirīgus dziesmu svētkus, skolēni kopā ar skolotāju izstrādā vērtēšanas kritērijus. Pētījuma procesā skolēns atkārti mācību gada laikā iegūtās zināšanas. Pētījuma rezultātā var būt (pat ieteicams) muzikāls priekšnesums. Šī temata apgūvē skolotājs darbojas kā moderators, palīdzot skolēnam realizēt savas ieceres un idejas, ļaujot darboties patstāvīgi.</p> <p>Temata apgūves procesā skolēni darbojas grupās; apkopo, sistematizē, salīdzina un apraksta apkopoto informāciju.</p>	Temata apgūves procesā skolēns attīsta jaunradi un uzņēmējspējas; sadarbības, kritiskās domāšanas un problēmrisināšanas prasmes.



8.7.1. uzdevums

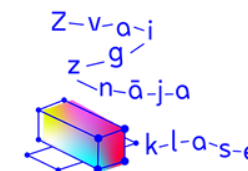
Stundas mērķis

Sameklēt internetā un iepazīties ar XXVII Vispārējiem latviešu dziesmu un XVII deju svētkiem, izvēlēties 12 skaņdarbus, radīt klausīšanās spēli un analizēt radītās izmaiņas.

1. Radīt projekta failu - klausīšanās spēli
2. Atrast internetā 2023.gada Dziesmu un deju svētku repertuāru un izvēlēties 12 skaņdarbus.
3. Veidot audio ierakstu ar balss instrukcijām:
"Klausies komponista (izvēlies no dotajiem) skaņdarbu fragmentus un saklausī izmaiņas skaņdarba stilistikā"
4. Veidot audio ierakstu ar balss instrukciju
"Pirmais skaņdarba fragments "Otrais skaņdarba fragments", utt.
5. Sakārtot audio failus secīgi - instrukcija, pieteikums pirmajam skaņdarbam, pirmā skaņdarba fragments 30 sekunžu garumā.
6. Pārlicināties, lai visi audio fragmenti un balss ieraksti ir skaņas skaļuma ziņā līdzvērtīgi.
7. Balss ieraksta skaņas celiņam lietot audio efektu - kompresors. Izvēlēties vokālam paredzētu kompresora veidu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
10. Veikt diskusiju ar klasesbiedriem par saklausītajām izmaiņām stilistikā.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Iepazīstas ar XXVII Vispārējo latviešu dziesmu un XVII deju svētku repertuāru, izvēlas 12 skaņdarbus un rada klausīšanās spēli. Analizē spēles radīšanas procesā radītās izmaiņas.



8.7.2. uzdevums

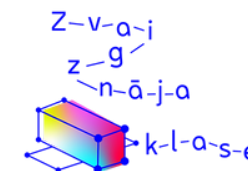
Stundas mērķis

Pētīt Kārļa Baumaņa dziesmas "Dievs, svētī Latviju" tapšanas ceļu no kora dziesmas, līdz tās kļūšanai par Latvijas valsts himnu. Papildināt himnu ar diviem jaunradītiem pantiem, sacerētiem patriotiskā noskaņā.

1. Radīt projekta failu un atrast Latvijas himnas audio ierakstu.
2. Sacerēt jaunus divus pantus patriotiskā noskaņā.
3. Ar funkciju *Stem Splitter* sadalīt celiņu instrumentu sekcijās, nomutēt vokālās partijas.
4. Iedziedāt jaunradītos divus pantus izmantojot himnas melodiju.
5. Balss audio ierakstam pievienot reverberācijas efektu - *concert hall*.
6. Izveidot vēl vienu audio ierakstu ar balsi, lai radītu kora sajūtu.
7. Palielināt abiem audio celiņiem skaļumu par 3 dB.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
10. Veikt diskusiju ar klasesbiedriem par jaunradīto himnas tekstu.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Pēta Kārļa Baumaņa kora dziesmas "Dievs, svētī Latviju" tapšanas ceļu par Latvijas valsts himnu un papildina to ar patriotiskā garā radītiem pantiem.



8.7.3. uzdevums

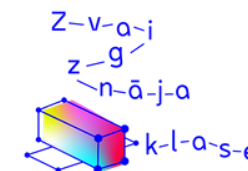
Stundas mērķis

Iepazīt un analizēt Jāņa Cimzes "Dziesmu rotu", izvēlēties 7 oriģināldziesmas un 7 tautasdziesmas un izveidot spēli "21. gadsimta dziesmu rota" ar divām nodaļām - "Dārza puķes" un "Lauku puķes".

1. Radīt spēli "21. gadsimta dziesmu rota" iedvesmojoties no Jāņa Cimzes darba "Dziesmu rota" ("Dārza puķes", "Lauku puķes").
2. Atlasīt 7 mūsdienu komponistu oriģināldziesmu audio failus ("Dārza puķes"), kārtot fragmentus projektā, katru savā celiņā, katram dziesmas fragmentam atvēlēt 20-30 sekundes.
3. Atlasīt 7 tautasdziesmu audio failus ("Lauku puķes"), kārtot fragmentus projektā tāpat kā otrajā punktā.
4. Katram fragmentam atsevišķā audio celiņā izveidot balss ierakstu - pieteikt dziesmas autoru un nosaukumu.
5. Sakārtot audio failiem vienādu skaļuma līmeni.
6. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
7. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
8. Atskaņot jaunradīto spēli klasesbiedriem.
9. Veikt diskusiju ar klasesbiedriem par jaunradīto spēles saturu.
10. Nosūtīt spēles audio failu Whatsapp lietotnē skolotājam.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Iedvesmojoties no Jāņa Cimzes darba "Dziesmu rota", izveido audio spēli "21. gadsimta dziesmu rota" divās daļās - izvēlas 7 oriģināldziesmas un sakārto tās audiofailā "Dārza puķes", 7. tautasdziesmas sakārto audiofailā "Lauku puķes".



8.7.4. uzdevums

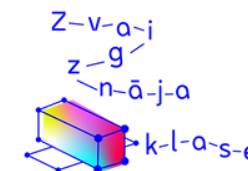
Stundas mērķis

Noklausīties Pētera Barisona dziesmu "Dziesmai šodien liela diena" un, izmantojot kora dziesmas sākuma tēmu, izveidot jaunu Dziesmu svētku audio logo.

1. Radīt Dziesmu svētku audio logo 5 sekunžu apjomā.
2. Izmantot Pētera Barisona kora dziesmas "Dziesmai šodien liela diena" tēmu.
3. Pievienot no LOOP sekcijas sev interesantus audio ritma vai melodiskos elementus.
4. Pievienot vienu MIDI celiņu ar sev interesantu instrumentu.
5. Pievienot balss ierakstu ar dziesmas tēmu.
6. Pievienot balss ierakstam audio efektu pēc savas izvēles.
7. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
8. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
9. Atskaņot jaunradīto audio logo klasesbiedriem.
10. Nosūtīt audio failu Whatsapp lietotnē skolotājam.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē radošu ideju- izveido jaunu Dziesmu svētku audio logo, izmantojot audio un midi celiņu veidošanas prasmes.



PĀRBAUDI SAVAS ZINĀŠANAS

1. KO NOZĪMĒ SAĪSINĀJUMS "DAW"?

- A. DIGITAL AUDIO WARPING
- B. DIGITAL AUDIO WORKSTATION
- C. DIGITAL AUDIO WIRE

2. AR KĀDU VADA VEIDU PIEVIENO MIKROFONU ĀRĒJAI SKAŅAS KARTE?

- A. USB
- B. JACK JACK
- C. XLR

3. AR KĀDU VADA VEIDU PIEVIENO MIDI KLAVIATŪRU IERAKSTU STACIJAI?

- A. USB
- B. JACK JACK
- C. XLR

4. VAI MIDI FAILU VAR IERAKSTĪT AR MIKROFONU?

- A. NĒ
- B. JĀ

5. AR KĀDIEM VADU TIPIEM VAR PIEVIENOT SKAŅAS MONITORUS PIE SKAŅAS KARTES?

- A. JACK- JACK UN XLR-JACK
- B. USB
- C. MINI JACK

6. KURU SKAŅAS KARTI IZMANTO, LAI IERAKSTĪTU SKAŅAS SIGNĀLU NO MIKROFONA, KAS PIESLĒGTS AR XLR VADU?

- A. IEKŠĒJĀ SKAŅAS KARTE
- B. ĀRĒJĀ SKAŅAS KARTE

7. VAI DATORAM IR SAVA SKAŅAS KARTE?

- A. JĀ
- B. NĒ

8. KURŠ AUDIO FAILS IR "LIELĀKS"?

- A. MP3
- B. WAV

9. KĀDA IR SKAŅAS SKAĻUMA MĒRVIENĪBA

- A. WAV
- B. DB
- C. MP3
- D. HZ

10. VAI MIKROFONS IERAKSTA VAI ATSKAŅO SKAŅU?

- A. IERAKSTA
- B. ATSKAŅO
- C. NEVIENS NO MINĒTAJIEM
- D. ABI

11. SKAŅAS KARTEI VAR PIEVIENOT:

- A. MIDI KONTROLIERI, MIKROFONU
- B. AUSU MONITORUS UN MIDI KLAVIATŪRU
- C. MIKROFONU, AUSU MONITORUS UN SKAŅAS MONITORUS

12. REVERBERĀCIJAS FUNKCIJU RAKSTURO

- A. SKAŅAS TELPISKUMS
- B. SKAŅAS FREKVENČU AMPLITŪDAS KOREKCIJA NOTEIKTĀ REĢISTRĀ
- C. SKAŅAS SKAĻUMA SAMAZINĀŠANA

13. SKAŅAS EKVALAIZERI RAKSTURO PARAMETRI

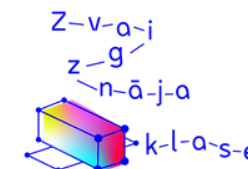
- A. DB UN HZ
- B. DB UN LAIKS
- C. HZ

14. ANALOGAIS SINTEZATORS IR TAS PATS KAS MIDI KONTROLIERIS

- A. APGALVOJUMS PAREIZS
- B. APGALVOJUMS NEPAREIZS

15. MIDI FAILA FORMĀTA FAILU IR IESPĒJAMS ATSKAŅOT TELEFONĀ

- A. TAISNĪBA
- B. TAS NAV IESPĒJAMS



PIELIKUMS

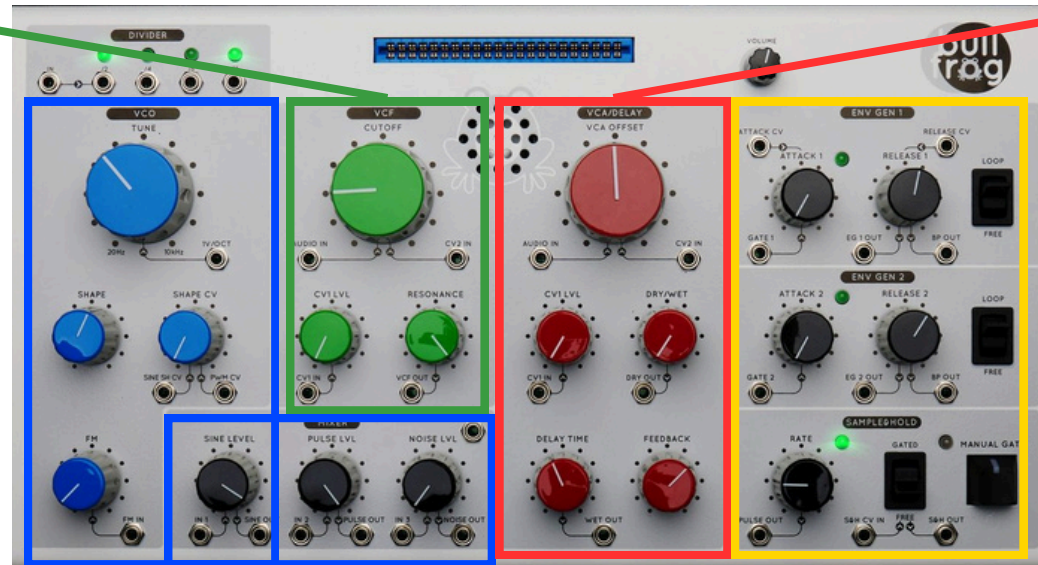
ĀRĒJĀ SKAŅAS KARTE



ANALOGĀ SINTEZATORA APSKATS

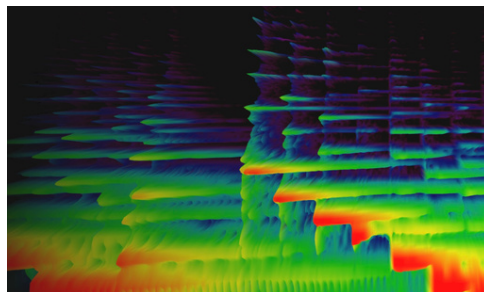
VCF - SKAŅAS
FREKVENČU FILTRS

VCA - SKAŅAS SIGNĀLA
PASTIPRINĀTĀJS



VCO -SPRIEGUMA
REGULĒTS
ĢENERĀTORS

SKAŅAS SIGNĀLU
IETEKMĒJOŠU PARAMETRU
MODULIS



CHROMEMUSICLAB

MUSICLAB.CHROMEEXPERIMENTS.COM

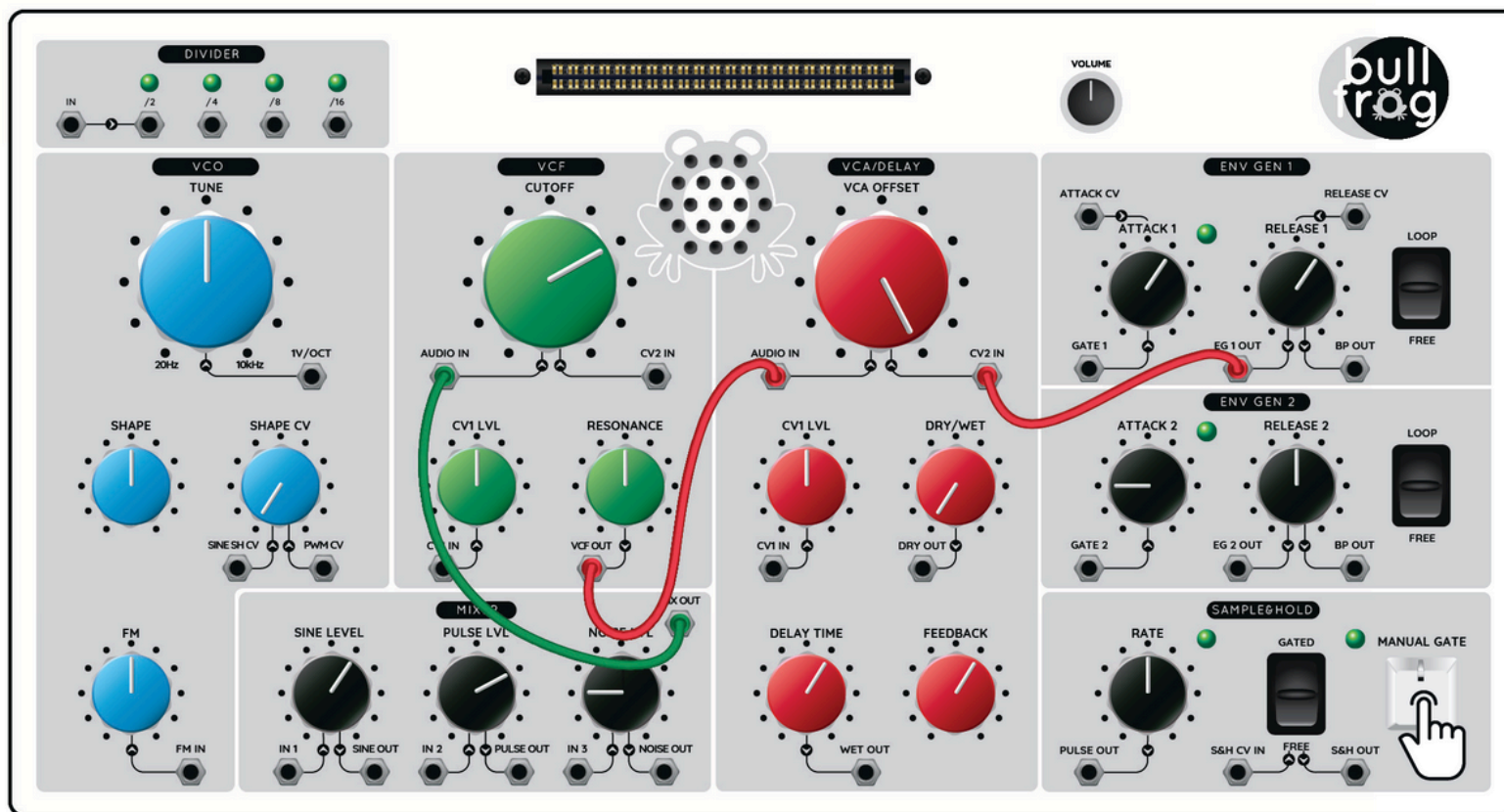
OSCILLATOR SPECTROGRAM



1. SLĒGUMS

APLIECĒJA ĢENERATORS

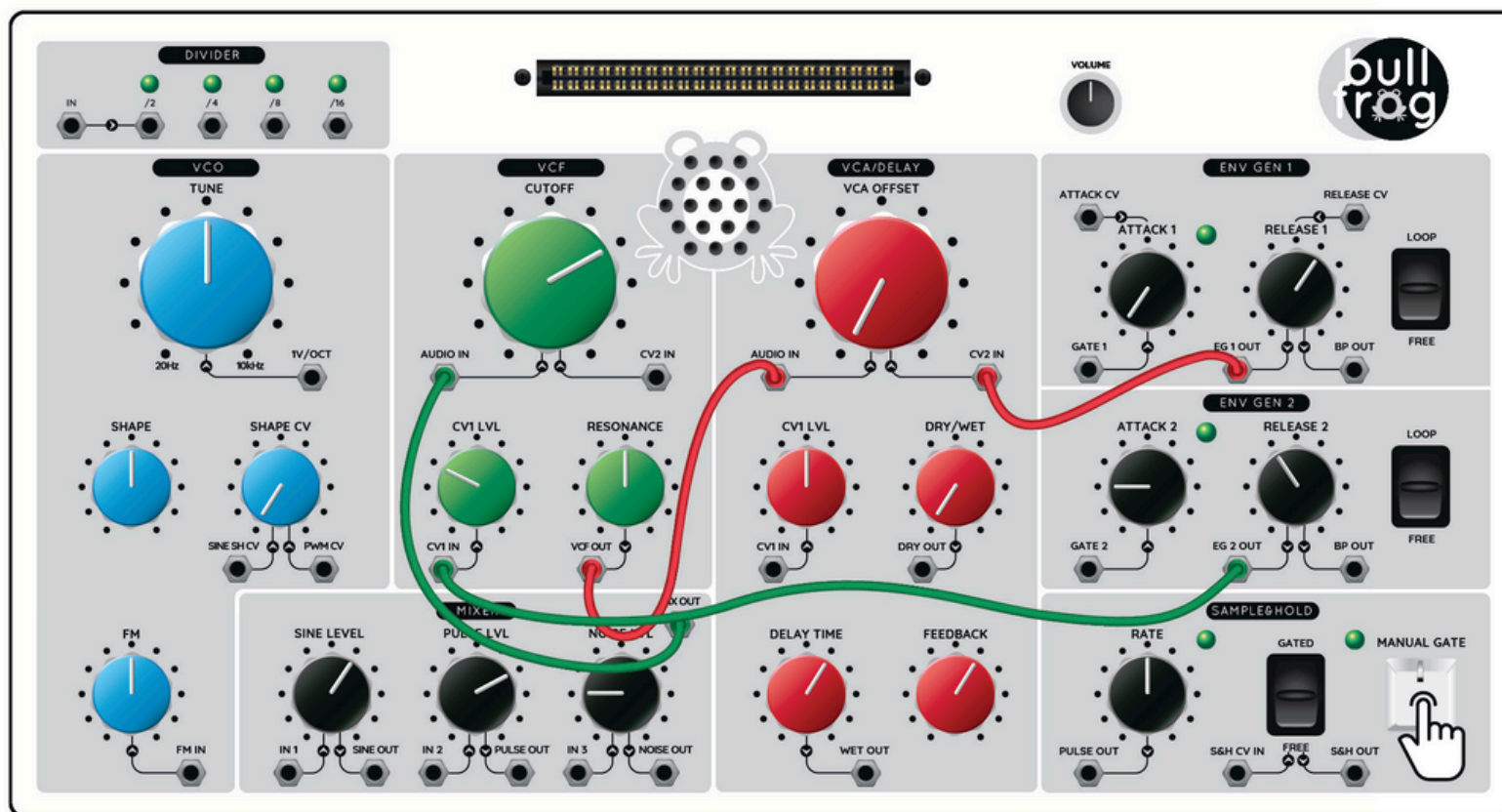
Iestatīsim sintezatoru tā, lai apliecējas ģenerators (EG 1) kontrolē skaļumu, jeb, citiem vārdiem - EG 1 sūtīs kontroles spriegumu uz regulējama sprieguma pastiprinātāja CV ieeju - tas mainīs signāla amplitūdu. Iestati EG pogas tā, kā attēlots piemērā. Iestati sviras slēdži uz FREE pozīcijas. EG modulis tagad gaida, kad saņems GATE signālu, lai sāktu strādāt. Savieno MIXER OUT ar VCF moduļa AUDIO IN, VCF OUT ar VCA moduļa AUDIO IN, EG 1 moduļa EG OUT ar VCA moduļa CV2 IN. Piergulē MIXER moduļa pogas, TUNE un CUTOFF pogas, lai iegūtu sev vēlamo skaņu. Griez VCA OFFSET pogu līdz galam uz kreiso pusi - skaņa pazudīs, jo pastiprinātājs ir aizvērts. Tagad, piespied MANUAL GATE pogu, lai palaistu apliecējas ģeneratoru! Kolīdz tiek piespiesta poga, VCA atveras un parādās skaņa. Izmēģini dažādas ATTACK un RELEASE pogu pozīcijas un dažādus GATE atvēršanas periodus (cik ilgi tiek turēta MANUAL GATE poga).



2. SLĒGUMS

APLIECĒJA ĢENERATORS 2

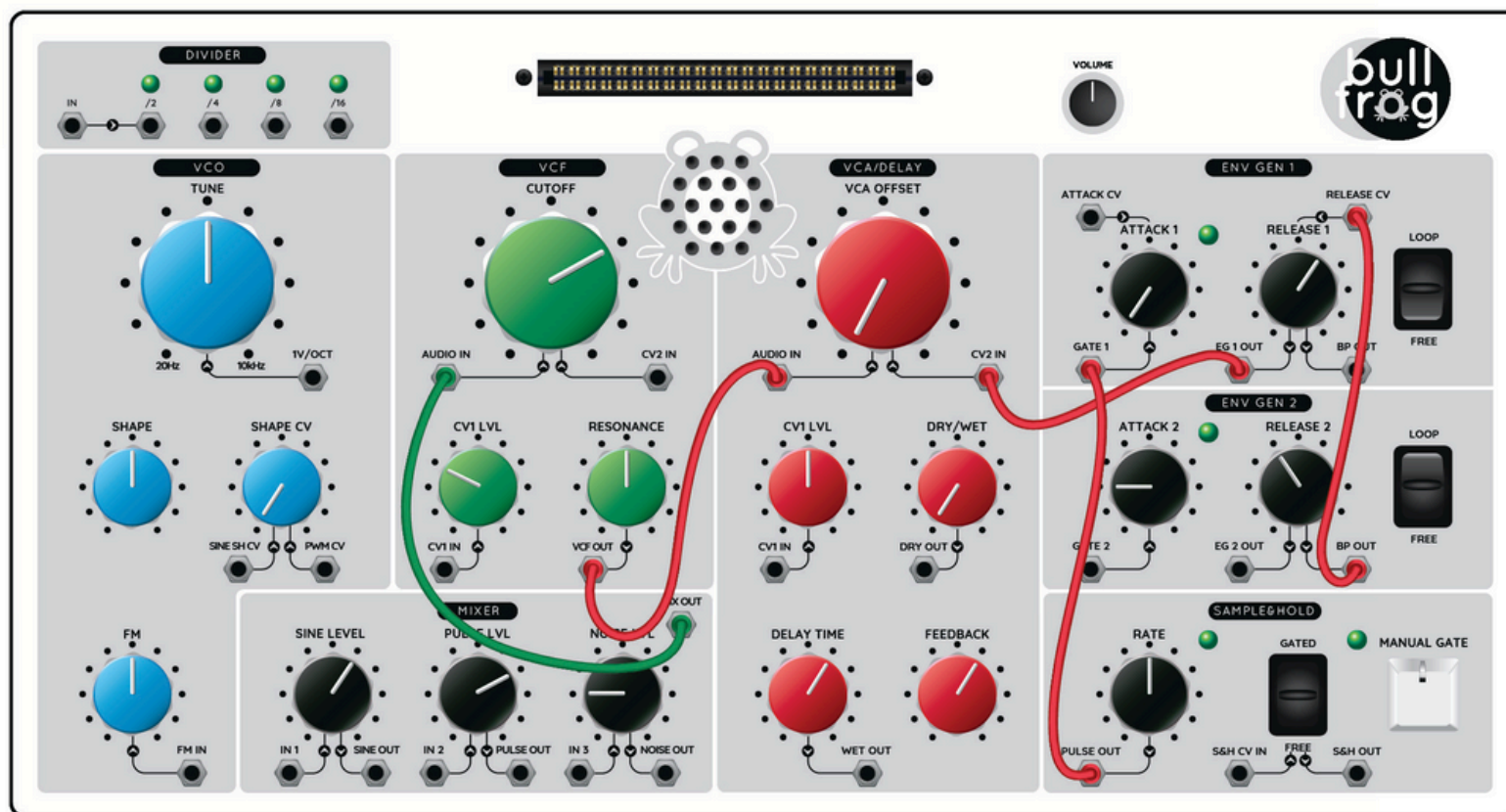
Pievienosim ķēdei otro apliecējas ģeneratoru (EG 2). Tas mainīs skaņas tembru, citiem vārdiem, tas sūtīs kontroles spriegumu uz CUTOFF parametru VCF modulī. Savieno EG 2 OUT izeju ar CV 1 IN ieeju VCF modulī, pagriez CV 1 pogu uz plkst. 11:00. CV 1 LVL poga noteiks, cik daudz kontroles sprieguma tiek nosūtīts CUTOFF parametram. Iestati EG 1 un EG 2 pogas tā, kā attēlots paraugā. Tagad nospied MANUAL GATE pogu un klausies, kā veidojas skaņa. Izmēģini dažādus ATTACK un RELEASE iestatījumus abos EG moduļos un VCF modulī CV 1 LVL. Lai iegūtu atbalss efektu, vari uzstādīt VCA/DELAY moduļa DRY/WET pogu vidus pozīcijā.



3. SLĒGUMS

APLIECĒJA ĢENERATORS ar SAMPLE&HOLD moduli

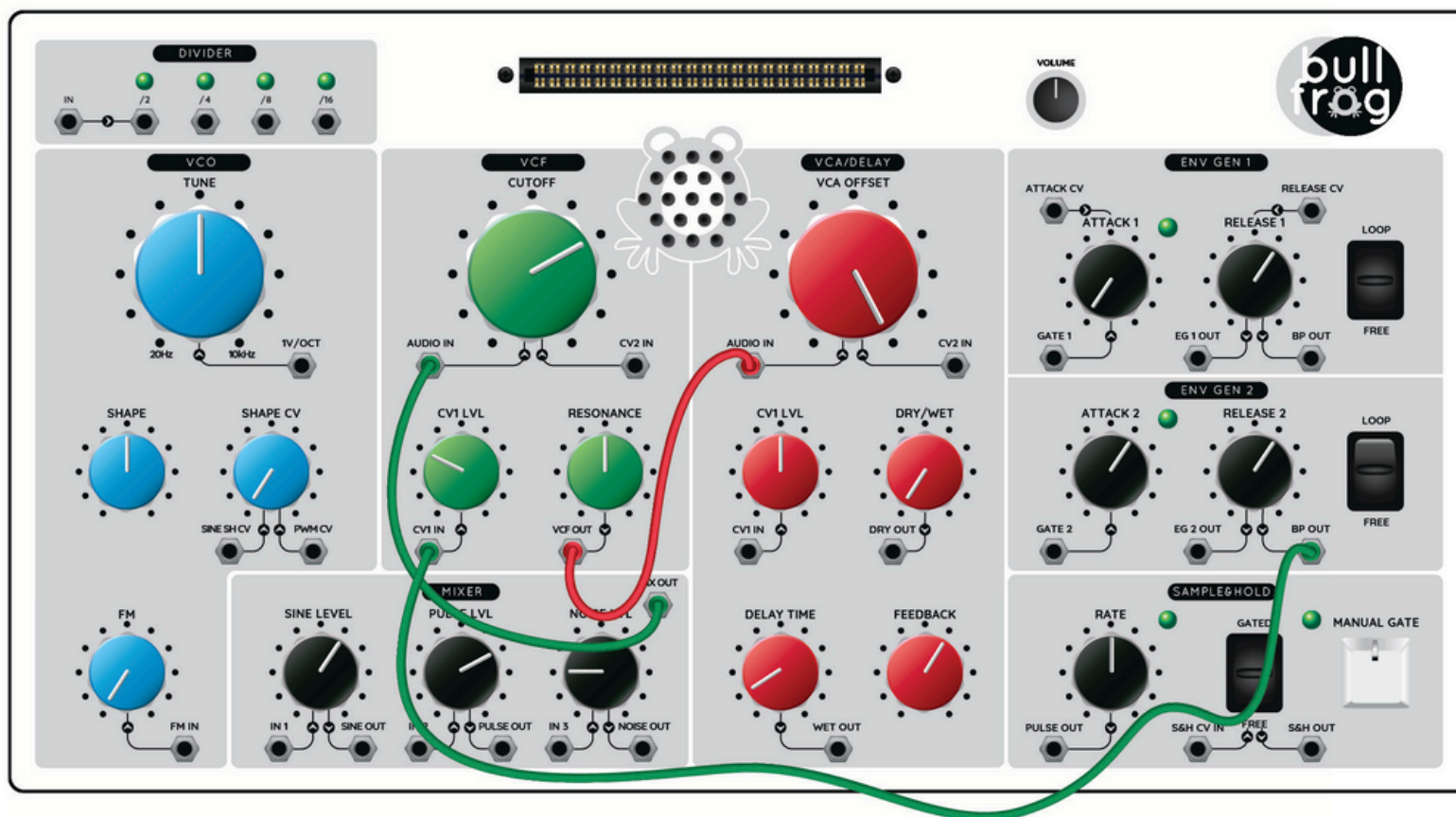
Šajā slēgumā mēs aktivizēsim EG 1 ar SAMPLE&HOLD moduļa taksimpulsa ģenerators PULSE OUT, kas būtībā ir zemfrekvences ģenerators (LFO), kas ģenerē pulsa viļņformu. Aktivizēšanas ātrumu nosaka RATE poga. Katrs pozitīvais pulsa signāls no PULSE OUT iedarbinās apliecējas ģeneratoru, aiztures laiks būs vienāds ar pozitīvā pulsa ilgumu. Savieno PULSE OUT ar GATE 1 un EG režīma slēdzi uzstādi FREE pozīcijā. Varbūt tu jau ievēroji, ka EG 1 modulim ir divas kontroles strāvas ieejas - ATTACK CV un RELEASE CV. Šīs ir strāvas kontroles, kas nosaka skaņas parādīšanās un izdzišanas ilgumu. Tāpat kā ar CV ieejām citos moduļos, vadības spriegums tiek pievienots attiecīgās pogas iestatījumam. Tātad, piemēram, ja DECAY CV palielinās (kļūst pozitīvs), arī skaņas izdzišanas laiks palielinās un tad krīt (kļūst negatīvs) – skaņas izdzišanas laiks samazinās. Šis izmaiņas rada interesantākas variācijas citādi statiskajā izdzišanas laikā. Mēs izmantosim EG 2 moduļa bipolāro izeju (BP OUT), lai kontrolētu izdzišanas laiku EG 1 modulī - savieno šīs ligzdas ar vadu un uzstādi EG 2 LOOP režīmā, kā arī pagriez ATTACK un RELEASE 2 pogas, tā, lai tie uzstādītu garāku skaņas parādīšanās un noklušanas laiku. Izmēģini dažādus ATTACK un RELEASE iestatījumus abos EG, atrodi sev vēlamās pogo pozīcijas!



5. SLĒGUMS

REGULĒJAMA SPRIEGUMA FILTRS: WAH-WAH EFEKTS

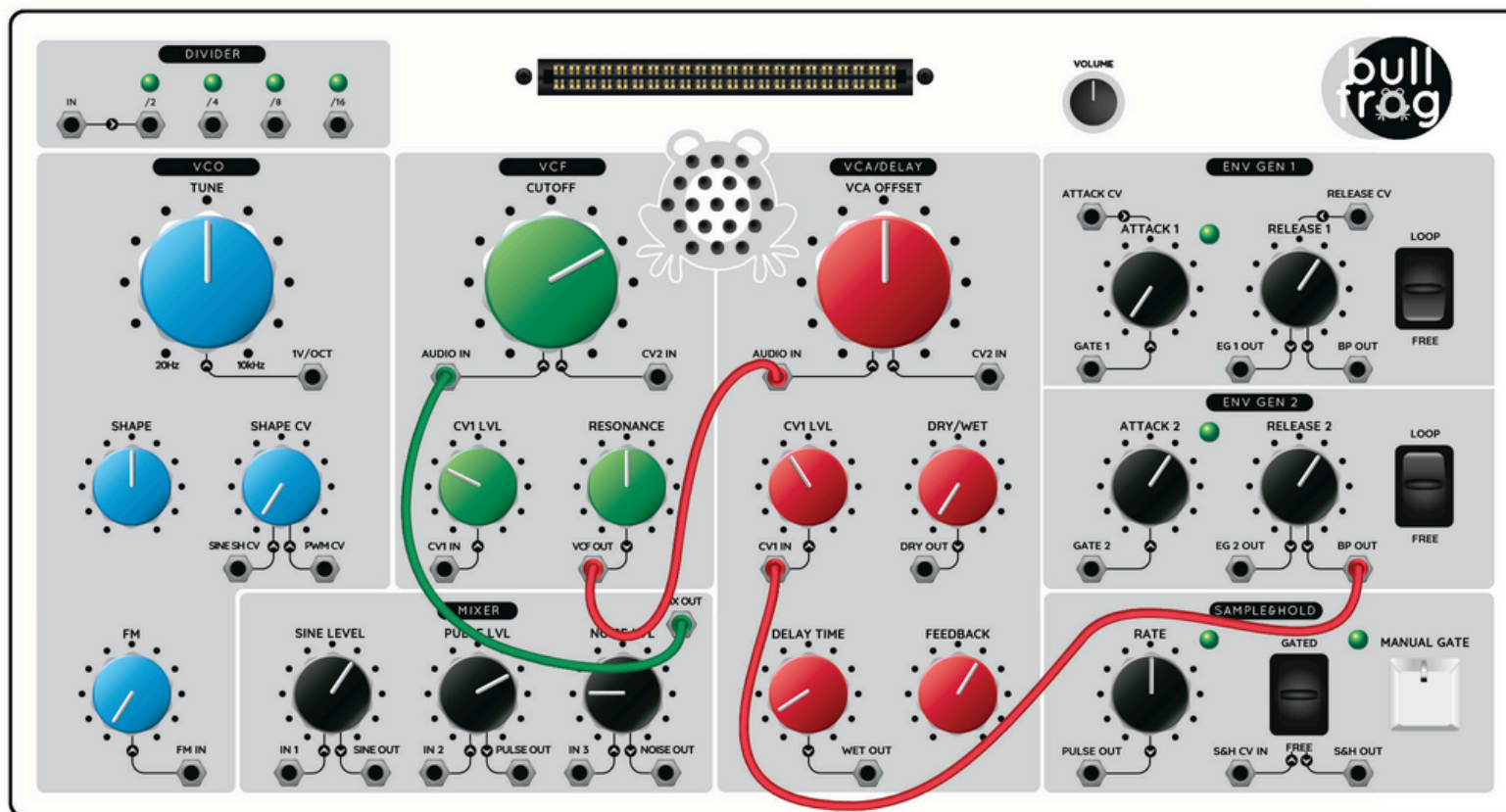
Šajā slēgumā mēs izmantosim EG 2 moduļa BP OUT, uzstādītu LOOP režīmā, lai mainītu VCF nogriešanas frekvenci, panākot WAH-WAH efektu un radot skaņu, kas atdarina cilvēka balsi, sakot wah-wah. Grozi VCF moduļa CV 1 LVL pogu, lai mainītu filtra nogriešanas frekvenci un ATTACK 2 un RELEASE 2 pogas, lai mainītu efekta ātrumu. Atrodi sev vēlamos iestatījumus. Uzstādi DRY/WET pogu vidus pozīcijā, lai iegūtu atbalss efektu.



6. SLĒGUMS

REGULĒJAMA SPRIEGUMA PASTRIPRINĀTĀJS: TREMOLO EFEKTS

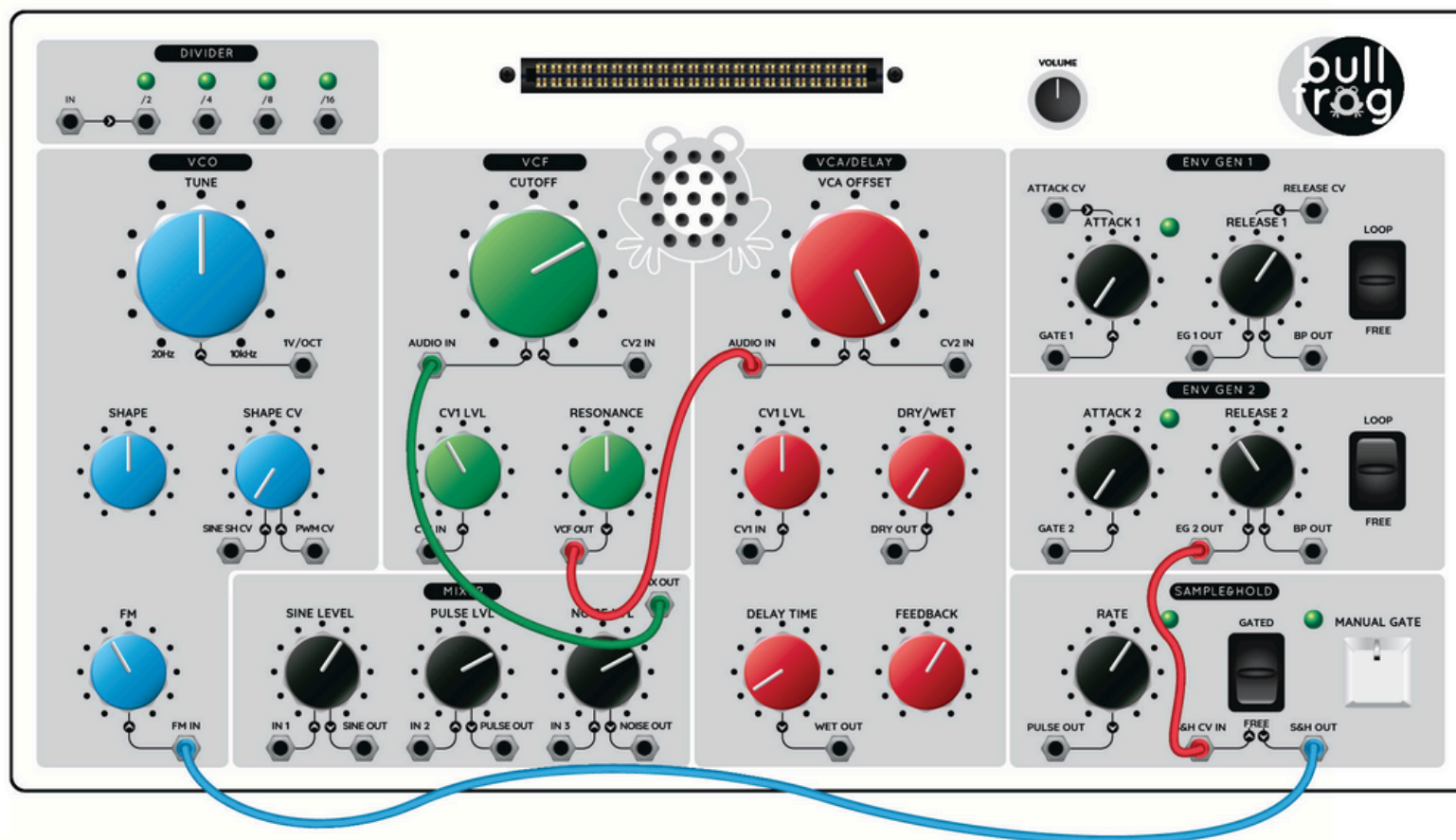
Mūzikas tehnoloģijās, īpaši sintezatoros un elektriskajās ērgelēs, tremolo efekts attēlots kā amplitūdas variācijas - ātri palielinot un samazinot signāla skaļumu, veidojas mirgojošs efekts. Savieno EG 2 moduļa BP OUT, uzstādītu LOOP režīmā, ar VCA moduļa CV 1 IN. Tas mainīs VCA nobīdi (cik daudz VCA ir vaļā), lai panāktu TREMOLO efektu. Grozi VCA moduļa CV 1 LVL pogu, lai mainītu signāla amplitūdas variāciju daudzumu un ATTACK 2 un RELEASE 2 pogas, lai mainītu efekta ātrumu. Atrodi sev vēlamos uzstādījumus. Uzstādi DRY/WET pogu vidus pozīcijā, lai iegūtu atbalss efektu.



7. SLĒGUMS

SAMPLE & HOLD 1

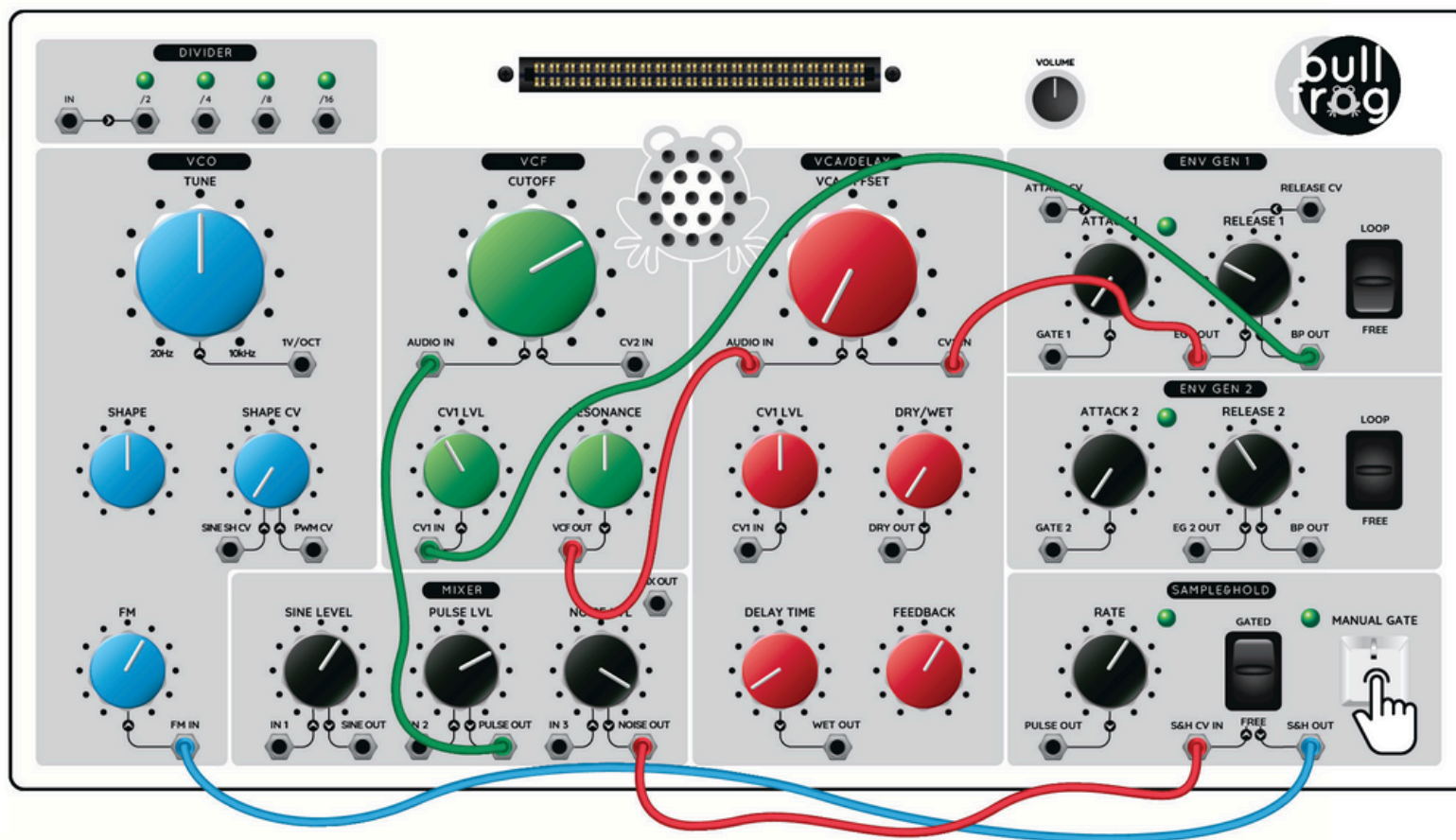
Šajā slēgumā mēs kontrolēsim VCO skaņas augstumu ar kāpņveidīgu CV no S&H moduļa. Lai iegūtu kāpņveidīgu CV, ir nepieciešams zemfrekvences ģenerators, kas rada zāgsprieguma viļņformu. To var izdarīt viens no apliecēja ģeneratoriem - uzstādi EG 2 LOOP režīmā, ATTACK 2 pogu līdz galam pretēji pulksteņrādītāja virzienam (lai skaņas parādīšanās laiks ir tūlītējs) un uzstādi RELEASE 2 pogu kā attēlots piemērā. Tagad, savieno EG 2 OUT ar S&H CV IN (šis būs spriegums, kas tiks ņemts kā paraugs), tad S&H OUT savieno ar VCO moduļa FM IN. Tagad mēs varam uzbūvēt skaņas slēgumu - PULSE OUT saslēdzot ar VCF moduļa AUDIO IN un VCF OUT saslēdzot ar VCA moduļa AUDIO IN. Tagad tev vajadzētu dzirdēt kā skaņas augstums paaugstinās pa soļiem. Soļu skaits ir atkarīgs no RATE pogas pozīcijas, skaņas augstuma maiņas diapazonu nosaka FM pogas iestatījumi, bet kāpuma laiku nosaka RELEASE 2 pogas iestatījumi. Tā vietā, lai iegūtu tikai augšupejoša kāpuma skaņas augstuma izmaiņas, var iegūt arī ar lejupejošas izmaiņas - pagrieziet ATTACK 2 pogu līdz galam pulksteņrādītāja virzienā. Izmēģini dažādus slēdžu iestatījumus un atrodi sev vēlamos!



9. SLĒGUMS

SAMPLE & HOLD 3

Pievienosim ķēdei otro apliecējas ģeneratoru (EG 2). Tas mainīs skaņas tembru, citiem vārdiem, tas sūtīs kontroles spriegumu uz CUTOFF parametru VCF modulī. Savieno EG 2 OUT izeju ar CV 1 IN ieeju VCF modulī, pagriez CV 1 pogu uz plkst. 11:00. CV 1 LVL poga noteiks, cik daudz kontroles sprieguma tiek nosūtīts CUTOFF parametram. Iestati EG 1 un EG 2 pogas tā, kā attēlots paraugā. Tagad nospied MANUAL GATE pogu un klausies, kā veidojas skaņa. Izmēģini dažādus ATTACK un RELEASE iestatījumus abos EG moduļos un VCF modulī CV 1 LVL. Lai iegūtu atbalss efektu, vari uzstādīt VCA/DELAY moduļa DRY/WET pogu vidus pozīcijā.



10. SLĒGUMS

SAMPLE & HOLD 4

Pievienosim ķēdei otro apliecējas ģeneratoru (EG 2). Tas mainīs skaņas tembru, citiem vārdiem, tas sūtīs kontroles spriegumu uz CUTOFF parametru VCF modulī, pagriez CV 1 pogu uz plkst. 11:00. CV 1 LVL poga noteiks, cik daudz kontroles sprieguma tiek nosūtīts CUTOFF parametram. Iestati EG 1 un EG 2 pogas tā, kā attēlots paraugā. Tagad nospied MANUAL GATE pogu un klausies, kā veidojas skaņa. Izmēģini dažādus ATTACK un RELEASE iestatījumus abos EG moduļos un VCF modulī CV 1 LVL. Lai iegūtu atbalss efektu, vari uzstādīt VCA/DELAY moduļa DRY/WET pogu vidus pozīcijā.

